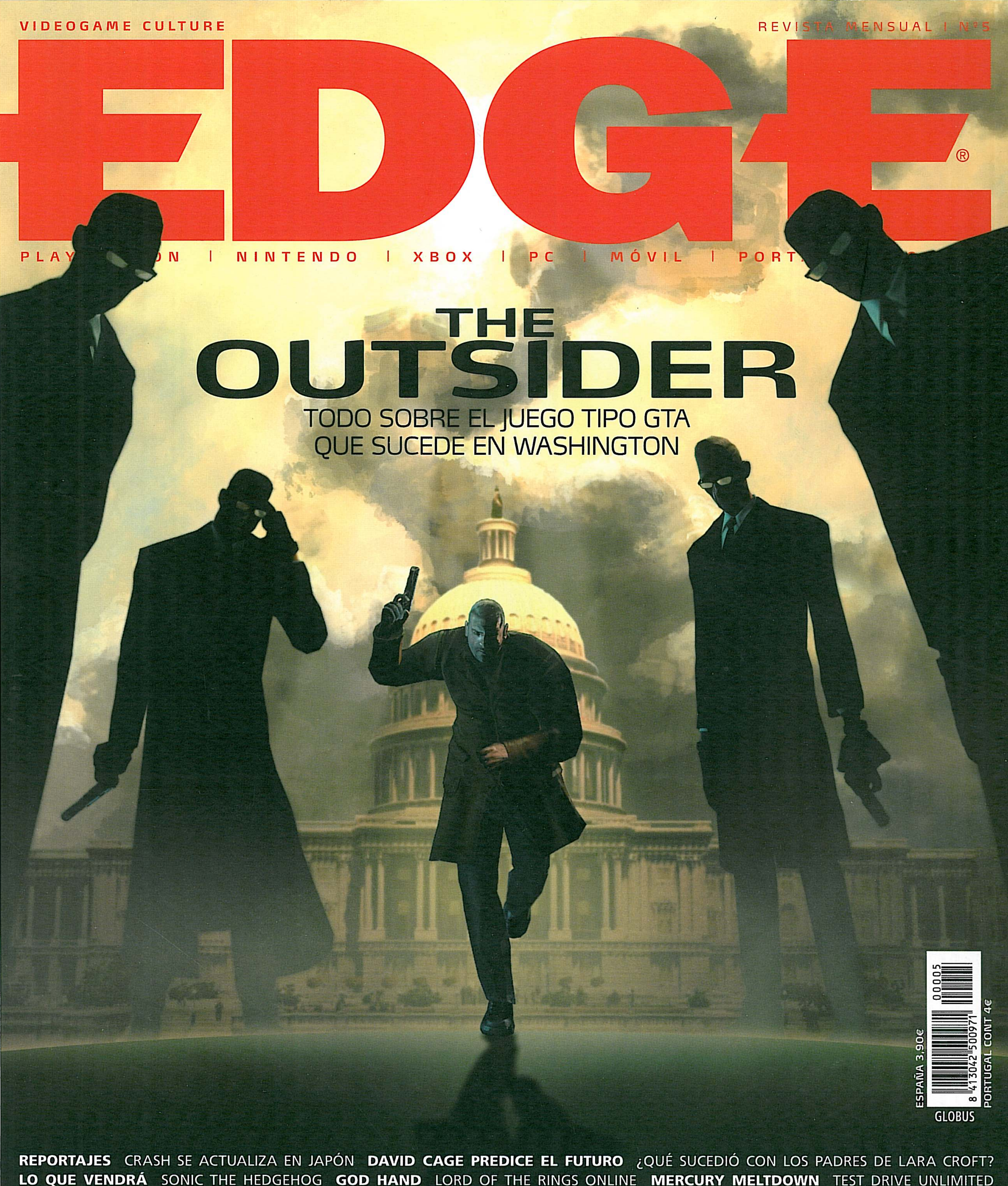
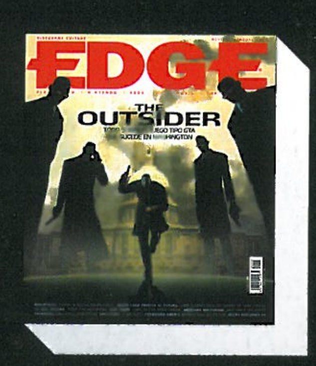


REPORTAJES CRASH SE ACTUALIZA EN JAPÓN **DAVID CAGE PREDICE EL FUTURO** ¿QUÉ SUCEDIÓ CON LOS PADRES DE LARA CROFT?
LO QUE VENDRÁ SONIC THE HEDGEHOG **GOD HAND** LORD OF THE RINGS ONLINE **MERCURY MELTDOWN** TEST DRIVE UNLIMITED
PROBADOS HALF-LIFE 2: EPISODE ONE **LOCO ROCO** TITAN QUEST **FORBIDDEN SIREN 2** MONKEY BALL ADVENTURE **MICRO MACHINES V4**

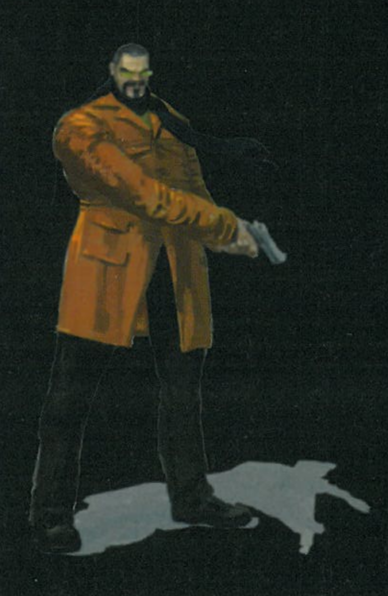

DCN
LIVE AT:
CAPITOL
PRESIDENT'S KILLER JAMESON SIGHTED
OR PURSUING A DEA
PRESIDENT'S INNOCENCE?
CKLESS QUEST TO PROVE HIS INNOCENCE?
DCN
LIVE AT:
PRESIDENT'S KILLER JAMESON SIGHTED
IS HE ON A
PRESIDENT'S KILLER JAMESON SIGHTED
PRESIDENT'S KILLER JAMESON PRESENCE AT THE SEAT OF POWER.
UNDS JAMESON'S PRESENCE AT THE SEAT OF POWER.
PRESIDENT'S KILLER JAMESON SIGHTED
PRESIDENT'S KILLER JAMESON PRESENCE AT THE SEAT OF POWER.
SURROUNDS JAMESON'S PRESENCE AT THE SEAT OF POWER.





Ahora que terminan estos meses de verano es cuando podemos recapacitar sobre los juegos que más nos han gustado o el que más hemos disfrutado, ya que es la época en que más se usan las consolas. En mi caso, que por suerte puedo acceder a prácticamente todo lo que hay en el mercado, uno de los juegos que más he utilizado es el *Brain Training* para la DS. En la PSP, más que jugar, veo películas y la utilizo como reproductor multimedia portátil, pero alguna carrera de *F1* en el lugar más insospechado hace que utilizar una portátil para jugar tenga mucho sentido en un país como el nuestro. En portátiles la cosa esta clara, DS y PSP, mira los juegos y prestaciones que te ofrece cada una con respecto a su precio y compáralo con tus necesidades para acertar en la elección. Otra cosa muy distinta son las consolas, con un predominio exagerado de Sony en nuestro mercado que no se reproduce en ningún otro país de nuestro entorno. Precisamente he estado recientemente por Escocia y he podido constatar que allí los usuarios eligen más el juego que la consola. Miran la calidad, velocidad y buena jugabilidad y luego se interesan por la consola en que mejor funciona, además de leer, claro. Tienen infinidad de revistas para todos los niveles de usuario y la cantidad de publicaciones exclusivas para 360 dejan claro el elevado número de máquinas que allí se han vendido. Como decía al principio, yo que tengo acceso a todo tipo de consolas lo que me gusta es el tipo de juego, disfruto cuando estoy sólo en casa y puedo poner a tope el sistema: proyector, equipo de cine en casa, un buen juego de carreras y la consola que mejor lo maneje, que en muchas ocasiones resulta ser el PC.

AITOR URRACA, DIRECTOR





Inserte su iPod y Disfrute de un Sonido de máxima calidad

Sistema de audio SoundDock™ de Bose®.



Sistema de audio SoundDock

Una nueva manera de disfrutar de su iPod con Bose.

Presentamos el nuevo sistema de audio SoundDock de Bose.

El dispositivo iPod entra en acción. La música comienza y el excelente sonido del sistema SoundDock da vida a sus canciones favoritas. El sistema SoundDock es elegante, distinguido y está especialmente diseñado para utilizarlo con el dispositivo iPod. Además, carga el dispositivo iPod durante la reproducción o mientras está acoplado. Dispone de un mando a distancia que controla el sistema y las funciones basicas del dispositivo iPod.

Pruebe el nuevo sistema SoundDock de Bose y escuche lo que ocurre cuando se encuentran su dispositivo iPod y una de las compañias mas importantes del mundo del audio.

El sistema SoundDock necesita el dispositivo iPod con conector de acoplamiento.
El dispositivo iPod no está incluido. SoundDock es una marca comercial de Bose Corporation.
iPod es una marca comercial registrada e iPod mini es una marca comercial de Apple Computer, inc.

Distribuidor Bose Autorizado

- ***Productos preparados para su demostración***
- ***Producto disponible en existencias***
- ***Servicio de asesoramiento***
- ***Servicio de instalación***
- ***Servicio Postventa***



¡Escúchelo! ¡Créalo!
Solicite una demostración

www.bose.maygap.com
Tef.91-748 29 60
e-mail: bose@maygap.com

EDGE

www.globuscom.es
Director: **Aitor Urraca**
aurraca@globuscom.es
Director de Arte: **Carlos Girbau**
cgirbau@globuscom.es
Redactora: **Sara Borondo**
sborondo@globuscom.es
Secretaria de Redacción: **Paloma Carrasco**
revistaedge@globuscom.es
Colaboradores: **Nacho Ortiz, Tonio L. Alarcón, Javier Palazón, Santiago Quiñones, Eva Martín y Juan Marcelo**.

PUBLICIDAD
Director Comercial: **Daniel Bezares**
dbezares@globuscom.es
Tel.: 914 471 202 Fax.: 914 456 003
Jefe de Publicidad: **Rosa Ortega**
rortega@globuscom.es
Tel.: 914 471 202
Coordinación: **Almudena Raboso**
araboso@globuscom.es
Cataluña:
Director de Delegación: **César Silva**
csilva@globuscom.es
Tel.: 932 188 554 Fax: 932 188 252
Jefe de Publicidad: **Jesús Torras**
jtorras@globuscom.es
Coordinación: **María Miguel**
mmiguel@globuscom.es
País Vasco:
Jefe de Publicidad: **Mikel Díaz de Argandoña**
globusmikel@telefonica.net
Tel. Móvil: 670 802 890

PRODUCCIÓN
Directora Técnica: **Eva Pérez**
eperez@globuscom.es
Jefe de Producción: **David Ortega**
Internet: **Cani Montes**
Sistemas: **Oscar Montes**
Fotomecánica: **Da Vinci**
Impresión: **Rotedic**

DIFUSIÓN
Director de Promoción y Ventas: **Antonio Esturillo**
aesturillo@globuscom.es
Suscripciones: Alicia Rodríguez
c/ Covarrubias, 1-1°. 28010 Madrid
Tel.: 914 471 202. Fax: 914 456 003
suscripciones@globuscom.es

RECURSOS HUMANOS
Directora: **María Ugena**
mugena@globuscom.es

ADMINISTRACIÓN
Director Financiero: **José Manuel Hernández**
txhdez@globuscom.es
Jefa de Tesorería: **Ana Sánchez**
aschez@globuscom.es
tesoreria@globuscom.es
Administración Ventas Directas: **Antonio Diarruyo**

EDITORIAL
Directora General de Publicaciones
Marisa Pérez Bodegas
mpbodegas@globuscom.es
Asistente Dirección Publicaciones
Carmen San Millán

EDITA
GLOBUS COMUNICACIÓN, S.A.
Presidente: **Alfredo Marrón**
amarron@globuscom.es
Dirección: Covarrubias, 1. 28010 Madrid
tel.: 914 471 202. Fax: 914 471 043

Distribución España: SGEL
Sobretasa aérea para Canarias: 0,15€
F. Imp. 01/07 Printed in Spain

Depósito legal: **M-15716-2006**



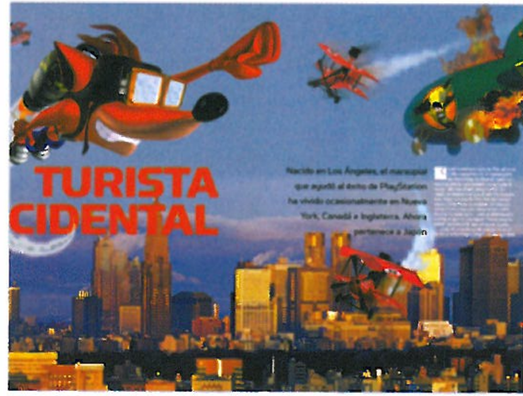
SUMARIO

NÚMERO 5

Este mes











Todos los meses

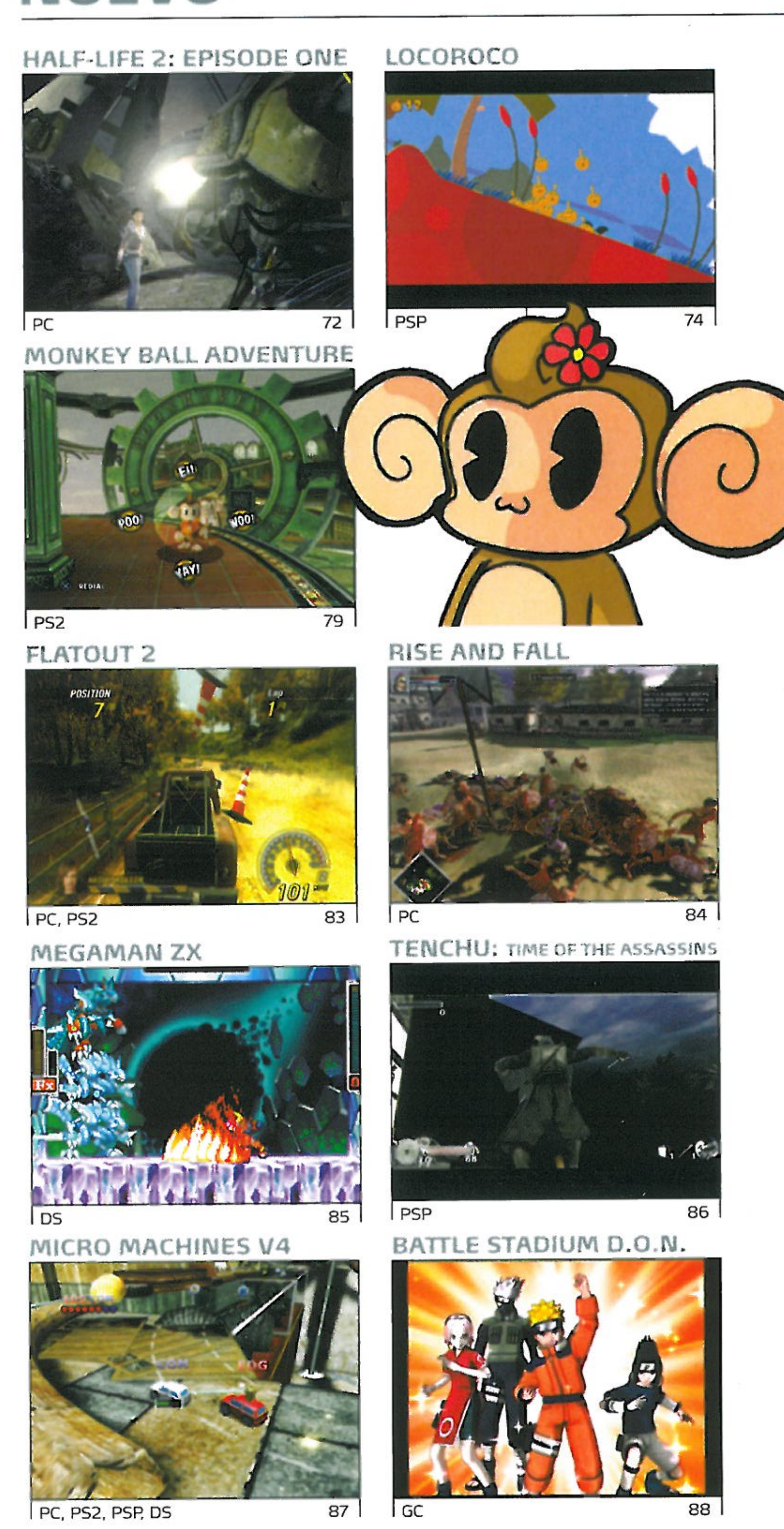


SUMARIO

CONTINUACIÓN

LO MÁS

NUEVO







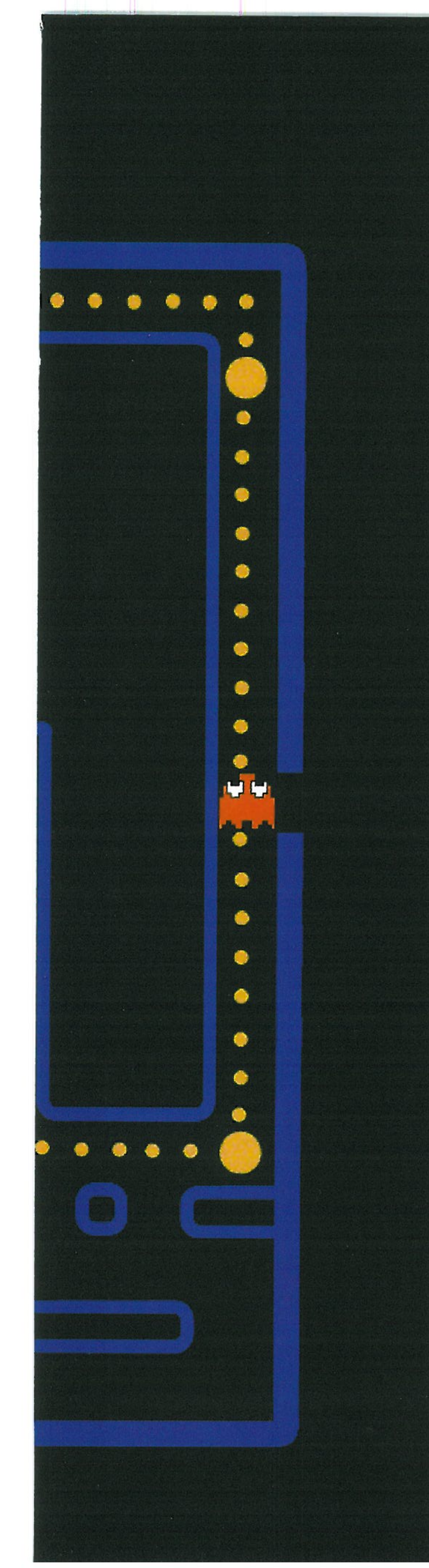
START




START









Salir del laberinto IP

Nadie quiere que le roben sus ideas, pero ¿están haciendo las leyes sobre propiedad intelectural del software más mal que bien?



Los videojuegos son una cuestión incestuosa. La abrumadora mayoría de los títulos ofrecen algo más que un notable parecido con otros, y tanto directivos como consumidores recurren en sus análisis de títulos a la comparación o el emparentamiento con otros juegos anteriores: "Es como *Halo* pero con un marine", "Es como *Bunrout* con balas", "Es como *Unreal Tournament* con un gato sobre ruedas". Pero, aunque compartir ideas y tecnología es una práctica generalizada hace tiempo en el sector, están también los llamados clones, merecedores de esa denominación (aunque intenten evitarla). ¿Cuántas veces has visto un visor virtual, un personaje o una interacción que ni siquiera los abogados de la BSA podrían defender en un juicio? O peor aún, ¿un juego que sigue el mismo itinerario que otro hacia el siguiente nivel, pero con colores diferentes?. Bienvenido al espinoso asunto de la ley de propiedad intelectual.

Hubo un tiempo, cuando el desarrollo de los juegos era más rápido, el desarrollo del hardware más lento y el concepto de la franquicia más endeble, en que la cuestión tuvo un enfoque y una dimensión totalmente diferentes. El *copyright* (el derecho de un autor sobre su obra para participar en los beneficios que produzca su publicación, ejecución o reproducción) era visto entonces como la única forma de IP (Intellectual Property) aplicable a los videojuegos. "Hay formas de propiedad intelectual, como el *copyright* y la marca comercial, que se suelen aplicar de modo superficial a los juegos", explica **Chris Bennett,** abogado especializado en videojuegos en Davis & Company, y coautor de VideoGameLawBlog.com. "Elementos como la línea argumental y la música son formas de expresión artística protegidas por las leyes de derechos de autor. El código fuente de un juego está también protegido, mientras que las marcas comerciales pueden proteger los títulos y la apariencia de los personajes en caso de resultar distintiva".

"Hay formas de propiedad intelectual, como el copyright y la marca registrada, que se suelen aplicar de manera superficial a los juegos"

Básicamente, no puedes proteger la idea de un videojuego concreto por medio del copyright, pero sí la expresión de esa idea. Los propietarios del *copyright* han ejercido esta autoridad una y otra vez con demandas contra gente poco respetuosa, o

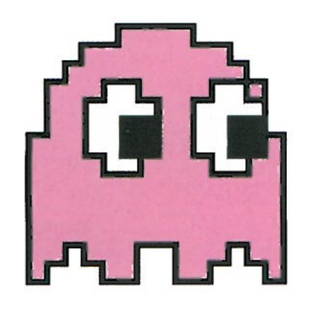


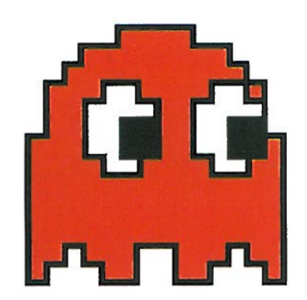
El Sanity System patentado en *Eternal Darkness: Sanity's Requiem* es demasiado prolijo; el problema está en los detalles.

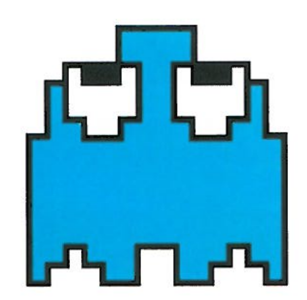
simplemente imitadores más audaces. El *Great Giana Sisters* de Time Warp –una copia calcada de *Super Mario Bros*– es un ejemplo notorio: lanzado para Amiga y C64 por Rainbow Arts y enseguida eliminado de las tiendas por la presión del siempre vigilante departamento legal de Nintendo.

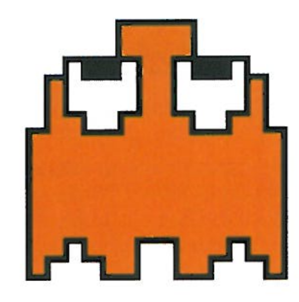
La legislación británica sólo define vagamente cómo de diferente ha de ser un juego respecto a otro, pero en este caso las palabras clave son "similitud sustancial". Si tu nuevo juego implica que el personaje afronte obstáculos como plataformas elevables, recolección de objetos que le protejan contra los golpes, es aceptable. Si ese personaje es un erizo azul que recoge anillos gigantes, entonces tienes un problema. Aunque se trata de una preocupación perenne para desarrolladores y distribuidores, la propiedad del *copyright* está definida con coherencia al menos, lo cual es más de lo que puede decirse del sistema de patentes.

Mark Philips, socio del bufete especializado en entretenimiento Harbottle & Lewis, describe la patente como "el último derecho de monopolio y la reina del IP". Como activo empresarial valioso que debe aplicarse dentro del año siguiente al ofrecimiento comercial de una invención, la patente protege las innovaciones realizadas sobre el software, el hardware o cualquier campo similar; no sobre ideas, sino sobre soluciones documentadas y diseñadas para problemas específicos. En un caso de derechos de autor no hay declaración de propiedad: el demandante tiene que demostrar que el demandado copió su idea conscientemente, y, para empezar, que la idea en cuestión le pertenecía. Una patente es más tangible, pues existe como prueba de propiedad documentada explícitamente y reconocida









Terreno de disputa

¿Por qué la mayoría de juicios son en Estados Unidos?

Prácticamente todos los juicios por infracción de patentes más famosos relacionados con los juegos han tenido lugar en Estados Unidos, gracias a una Convención Europea de Patentes que excluye al software de la patentabilidad, con lo que el *copyright* ha permanecido como la forma dominante de proteger los derechos de autor. Pero si una patente se aprueba o si no es una decisión en última instancia a nivel nacional más que supranacional, y mientras que la oficina británica de patentes ha sido reacia a reconocer patentes de software, los tribunales británicos son más condescendientes. La falta de un proceso de toma de decisiones claro ha creado una falta de armonía en el sistema europeo de patentes, y ver reconocida una patente relacionada con la tecnología del videojuego sigue siendo más difícil que en EE.UU.

legalmente. A medida que los juegos se componen de números cada vez mayores de módulos de software, cada uno de ellos con sus correspondientes inventores, las patentes se extienden para proteger tales componentes. No pueden proteger el propio código en sí, pero sí su materialización.

La legislación sobre patentes puede resultar, sin embargo, un instrumento poco afilado, y su creciente aplicación a los elementos de los videojuegos es objeto de controversia. Muchos expertos de la industria interpretan como negros presagios los casos del pequeño desarrollador A contra el distribuidor B poseedor de la patente, o para el caso al distribuidor C contra el poseedor de patente "durmiente" D. El más claro exponente de este último caso tuvo lugar en 1997, cuando 3D Realms (entonces Apogee) fue demandado por el poseedor estadounidense de patentes Craig Enokian. La primera respuesta pública del presidente de Apogee, Scott Miller, comenzaba diciendo: "He aquí una patente que podría sacudir la industria de los videojuegos hasta sus cimientos".

"El software avanza demasiado rápido. 17 años de protección de patentes para el software es como dos siglos de protección para una patente sobre otra materia"

Esa patente, que se remonta a 1987, empieza con la siguiente definición: "Un juego de vídeo en el que una pantalla de televisión o tubo de rayos catódicos se emplea para visualizar una serie de acciones previamente ejecutadas por seres vivos y grabada en ese momento sobre un soporte de grabación de vídeo". *Duke Nukem 3D* de Apogee, según Enokian, realizaba un uso no autorizado de su invención. Miller, que recurrió el caso, lo definió como una "patente absurda" ya que lo que describía, dijo, podía aplicarse a prácticamente cualquier juego con secuencias de vídeo de actores reales.

En la práctica, la profecía de Miller no se hizo realidad. Pero su preocupación tenía una base histórica. En 1973 una patente de Ralph Baer para un "aparato de entrenamiento y juego en televisión" (la patente estadounidense número 3.728.480) llevó tan lejos su aplicabilidad que su propietario, Magnavox, llevó a los tribunales a Seeburg, Atari y Bally-Midway, antes de alzarse con una histórica victoria y una lucrativa porción de los royalties generados por *Pong* (el libro de Baer *Videogames: In the Beginning* proporciona más información sobre este suceso).

Lo que Miller descubriría más tarde era que el sistema de patentes, al confrontarse con la miríada de tecnologías y el ritmo frenético del *gaming,* se había vuelto un lodazal de problemas jurídicos y éticos. "Me encantaría ver todas las patentes de software abolidas", declara. "El software es un terreno que avanza demasiado deprisa, y lo que no es evidente al mes siguiente se convierte en materia de conocimiento masivo. Diecisiete años de protección de patentes para la mayoría de patentes de software es como dos siglos de protección para una patente normal sobre otra materia". Esto está ocasionando pesadillas a los desarrolladores de la vieja escuela. Algunos creen que la mera existencia de patentes extravagantes sobre el software retardará o incluso detendrá el crecimiento del sector de los videojuegos, ahogando el derecho a adaptar las ideas anteriores a base de establecer un sobrecosto prohibitivo. Otros aceptan la necesidad de proteger las ideas en una industria en la que el plagio, en grados diversos, se ha vuelto casi omnipresente. Además, muchos creen, como Miller, que el sentido original del sistema de patentes en su conjunto es hoy objeto de abuso sistemático.

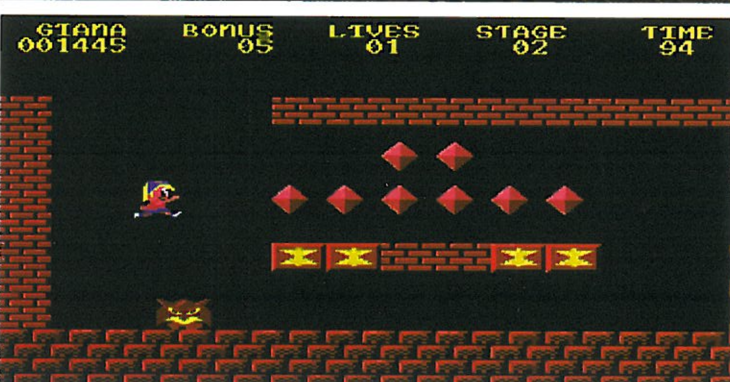
Bennett cree que la protección mediante patentes funciona bien para las compañías de juegos que los poseen, pero se apresura a darle la vuelta a la moneda: "Están causando cierta incertidumbre en la industria porque es difícil y costoso realizar las

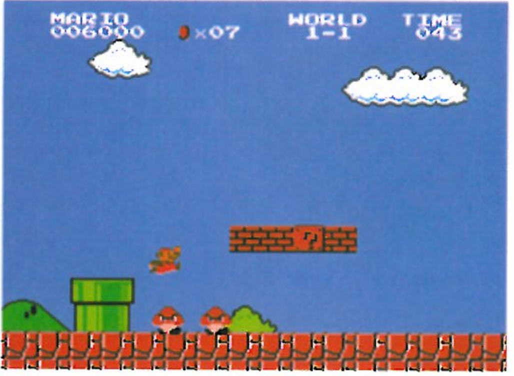


Un capítulo fascinante en la historia de las patentes sobre juegos es la lucha por la técnica de sombreado llamada Carmack's Reverse entre id Software y Creative. El añadido del soporte de Eax 3D en *Doom 3* propició el acuerdo.









Las amenazas de Nintendo hacia Rainbow Arts por *Great Giana Sisters* no eran sólo una reacción a su audacia. El gigante nipón quería conservar la fórmula de Mario en su propio hardware.

diligencias necesarias para evitarlas, sobre todo cuando están escondidas como minas anti-persona". Se refiere a la tenebrosa industria de la reclamación de patentes, conocida en ocasiones como *patent trolling*, por la cual los abogados martillean a las compañías con reclamaciones de patentes malintencionadas o frívolas, adquiridas con el único propósito de explotarlas legalmente. Las primeras se refieren a invenciones que existían en cualquier parte en el momento de la solicitud, o que parecían tan obvias que no merecían protección. Un ejemplo claro es la patente concedida a New Media en 1993 como consecuencia de su afirmación de que había inventado el multimedia (patente estadounidense número 5.241.671).

Las patentes se concibieron como un contrato entre el inventor y la sociedad. A cambio del beneficio que un invento supondría para la gente, su creador recibiría la concesión de un monopolio sobre su explotación durante un período de tiempo. Como subraya Philips, los videojuegos están sujetos a una interpretación algo alterada: "El arte de la patente moderna consiste en redactarla de un modo tan abierto que resulte fácil infringirla, pero de un modo tan intrincado que vuelva casi imposible entenderla". La patente de Nintendo sobre el "sanity system" de *Eternal Darkness* es un ejemplo clásico de patente-trampa, gracias a una descripción de más de 5.000 palabras de longitud y un campo de aplicabilidad exageradamente amplio.

Para los pequeños desarrolladores es una preocupación legítima. Es concebible que los distribuidores poseedores de patentes puedan utilizar la demanda de sus sistemas y técnicas para incrementar su control sobre la IP propiedad del desarrollador. Además, podrían sencillamente dejar morir de hambre a los desarrolladores antes que vivir de ellos, o esperar a que pisen alguna mina en forma de patente escondida con alevosía. Pero la legislación sobre patentes no discrimina en cuanto a explotar. "También funciona al revés", subraya Bennett. "RIM es un buen ejemplo de esto. AVG es otro, aunque se trata de una máquina de litigios más que de una compañía de desarrollo".

RIM (Research In Motion) es el fabricante canadiense de soluciones inalámbricas que hay tras la popular plataforma Blackberry, y su prolongada batalla legal frente a la compañía de patentes NTP representa un punto extremo en cuanto a abuso de patentes. Se trata, de hecho, de un caso magistralmente refinado. "Este tipo de empresas no tienen intención de crear ningún producto", constata Miller. "Todo lo que les preocupa es explotar a las compañías que sí fabrican productos para el consu-



La cámara de *Super Monkey Ball 2* deja pocas dudas sobre cómo lograron los abogados de AVG ganar a Sega. La comprensible ignorancia del distribuidor de la patente sobre el panning esférico no sirvió de eximente.

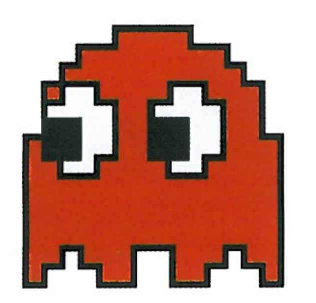


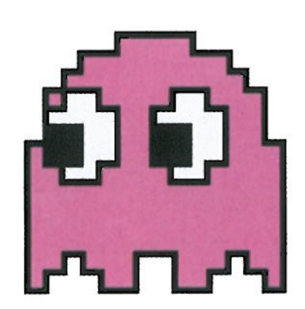
Sacudidas

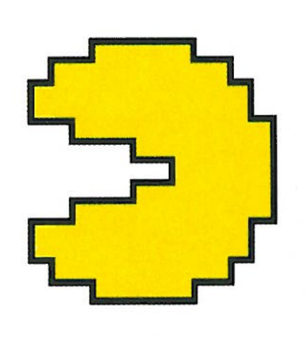
Cómo amenazó Immersion a los grandes de la industria

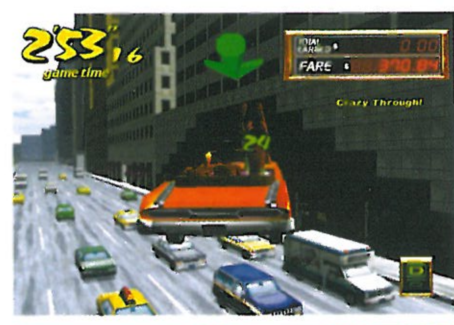
Afrontar un juicio por vulneración de patente no supone necesariamente culpabilidad: el acusado puede estar deseoso simplemente de recortar sus pérdidas. Pero es relativamente frecuente que los acusados, sobre todo en el campo del hardware, lleguen a un acuerdo y paguen. La denuncia que Immersion lanzó contra Microsoft y Sony por supuesta infracción de patente por su tecnología sensible al tacto da una idea de lo que sucede cuando haces concesiones y cuando no, y ejemplifica los distintos enfoques de los demandados. Aunque la tecnología que hace temblar los mandos como el DualShock se desarrolló al margen de Immersion, el análisis de esa compañía del hardware de Microsoft y Sony respecto de las más de 600 patentes relacionadas con este tema que posee, impulsó un juicio inquietante.

Todo esto ya es parte del pasado para Microsoft, que llegó a un acuerdo por valor de más de 20 millones de euros y licenció la tecnología de Immersion para sustituir la suya propia. Pero Sony, que afrontaba una demanda por valor de 250 millones de euros –un cálculo del 1,37 por ciento de los royalties de las consolas PS2 vendidas–, se encontraba en una situación diferente, y el juicio continúa. En septiembre de 2004 un jurado estadounidense recompensó a Immersion con unos 75 millones de euros por daños y perjuicios, y se prohibió la venta del hardware en cuestión de Sony... interdicto que el gigante japonés sigue combatiendo en los tribunales. Su razonamiento es motivo de debate yde preocupación. ¿Es el consentimiento una admisión de culpa, o la propuesta de Immersion tiene mayor impacto financiero de lo que sugieren algunos observadores?











Sega demandó a los que estaban tras *The Simpson: Road Race*, desarrollador incluido, por su similitud con *Crazy Taxi*. Irónicamente, el concepto lo creó en 1974 un ejecutivo de Disney.

Teletipo



Robo a la luz del día

Cuando el sitio web de Sina Games informó del robo de unidades DS Lite negras por valor de dos millones de euros en junio, fue difícil establecer si había más portátiles robadas o más versiones de la historia del robo. Algunos calcularon el valor del envío, que se decía que estaba destinado a Europa, en 18.000 unidades. Otros creyeron que la historia era una estratagema por parte de Nintendo. Otra sugerencia era que la policía de Hong Kong había ofrecido un millón de dólares honkoneses a cambio de información, pero de nuevo surgieron muchas dudas. Para los que esperan esas unidades, el anuncio oficial se va a hacer esperar...

midor, y esto simplemente está mal lo mires como lo mires". Fundada por Thomas Campana, ingeniero de comunicaciones que en 1991 poseía ocho patentes relacionadas con la transmisión de los correos electrónicos a través de las redes de los buscas, la única función de NTP era administrar y explotar económicamente esas patentes, lo que hizo durante cuatro años a costa de RIM como supuesto infractor de patentes, en un proceso que culminó con un acuerdo extrajudicial por valor de unos 550 millones de euros.

AVG (American Video Graphics), por su parte, adquirió una serie de patentes registradas en 1987 por William Waller, de la innovadora compañía Tektronix; dos de ellas, compradas en 2004, poseían grandes implicaciones en el desarrollo de consolas, y la empresa procedió a demandar por su infracción a 12 distribuidores. La tecnología implicada era la del panning esférico: un movimiento de cámara y una técnica de zoom por las que la cámara se mueve por un objeto focal específico. En su juicio contra Sega, los abogados de la compañía mencionaron *Super Monkey Ball 2* como ejemplo de vulneración de patente. La reciente publicación de documentación financiera de Atari ha revelado un acuerdo con AVG por valor de 250.000 euros.

De modo que el actual sistema de patentes vuelve vulnerable a todo el mundo, incluso a los más preparados. Esta situación no aporta ningún equilibrio a la industria de los videojuegos, y promueve una creciente sensación de discordia. No es sorprendente que muchos vislumbren la abolición de este sistema. Bennett propone alternativas: "El sistema de patentes sí deja espacio para este tipo de innovación. En particular, si el inventor o desarrollador original patenta la invención original, luego un inventor o desarrollador subsiguiente todavía sigue pudiendo patentar la invención subsiguiente (suponiendo que resulte patentable). El desarrollador número dos no puede usar la invención del desarrollador número uno sin licencia, igual que el desarrollador número tres no puede usar la del desarrollador número dos sin licencia". En suma, los fabricantes de juegos pueden convivir con los gigantes, pero sólo si pagan.

"Los distribuidores y desarrolladores de juegos deben entender que no tienen que utilizar necesariamente una técnica o un gameplay en su juego, aunque el resto de la industria lo haga. Los fabricantes de consolas lo aprendieron por las malas con la demanda de Immersion (ver el recuadro de la página anterior). Algunos defienden que sería preferible para la industria si las licencias desapareciesen. Pero el contraargumento es que sería menos probable que los desarrolladores invirtieran







Los asesores legales Chris Bennett (arriba) y Mark Philips (en el centro) han asistido a la escalada de problemas de patentes que han creado ansiedad en la industria. Scott Miller (abajo), de 3D Realms, los ha sufrido en carne propia.





El cambio de perspectiva visual esconde la similitud entre *Field Commander* (arriba) de SOE y *Advance Wars* (abajo). Comparten unidades, terreno y capacidades, lo que hace innegable la deuda del primero.



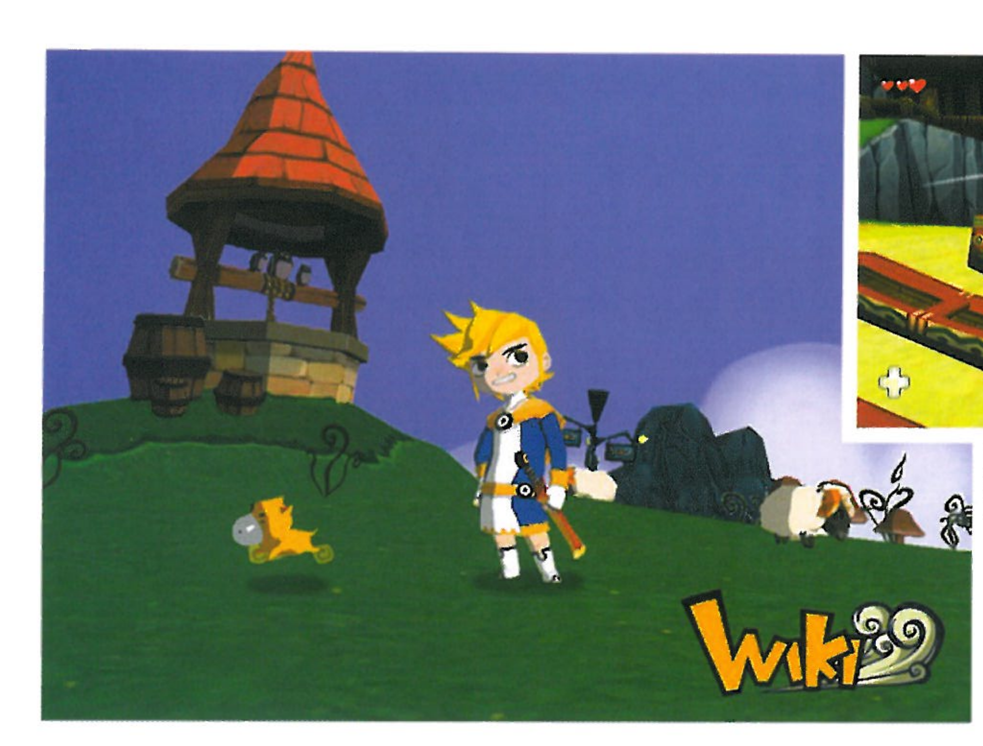


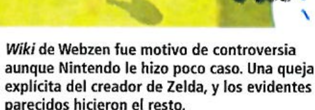
Aunque *San Andreas* (arriba) de Rockstar posee una identidad vívidamente individual, *Saint's Row* (abajo) se apunta a la misma distinción. Su presencia en E3 confirmó su inspiración en *GTA*.





Puzz Loop (arriba) de Mitchell precedió en 5 años al famoso *Zona* (abajo) de PopCap. Aunque no se tomaron acciones legales, el paralelismo persiste en *Puzz Loop DS*, analizado en este número como *Magnetica*.





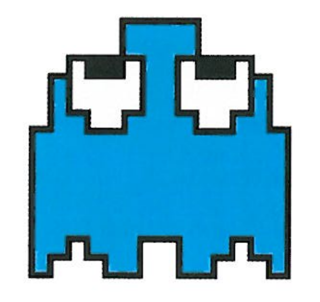
Wiki de Webzen fue motivo de controversia aunque Nintendo le hizo poco caso. Una queja explícita del creador de Zelda, y los evidentes parecidos hicieron el resto.

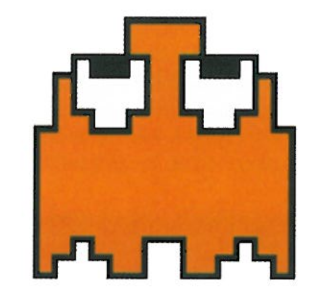
fen I+D si supieran que un competidor podría aprovecharse gratis de su costosa invención".

Todos son argumentos válidos, pero ¿están las empresas preparadas? Philips cree que no: "La gente a lo largo de la historia del videojuego ha tomado prestadas ideas de otros constantemente. Los desarrolladores no tenían departamentos jurídicos internos. Una cosa es comprobar si un juego tiene la marca registrada, pero resultará inmensamente saber si el último invento infringe ninguna patente. Por otro lado, un juego evoluciona durante su desarrollo, de modo que es un proceso en marcha. Se ha sugerido que la IGDA cree una base de datos, pero ¿es factible? Probablemente no".

No parece probable un futuro en el que se desactive el campo de minas, y donde los desarrolladores de menos recursos dejen de verse condenados a caminar a ciegas. La perspectiva de una reforma legal efectiva se ve obstaculizada por la ausencia de patentes discutidas. Muy pocas infracciones se han resuelto en los tribunales, y los arreglos extrajudiciales son una vía más amistosa, pero lastran cualquier intento de derrotar a las patentes supuestamente frívolas. Se supone que el futuro más probable de los videojuegos es lidiar con estas patentes abusivas, que causan las injusticias más flagrantes. ¿Cómo puede identificarlas la ley?

Pero Philips posee una teoría sencilla que lo tranquiliza. Si estás en riesgo, sugiere, quizá es que eres afortunado: "Las patentes frívolas sólo se activan y toman cuerpo si un juego ha tenido éxito. Así que para el 90 por cien de la industria no es un problema. Más aún, en el momento en que tengas un gran éxito, deberías estar en posición de encontrar distribuidor y sostener cualquier litigio. Ser consciente de las patentes se va a convertir en una decisión empresarial cotidiana, y hay muchas ocasiones, para mucha gente, en que simplemente no vale la pena el esfuerzo que conllevan".

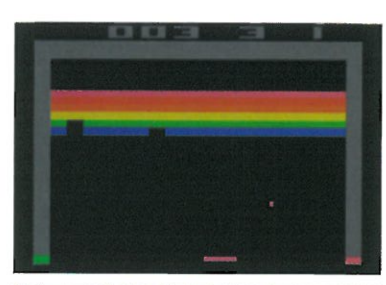




¿Sin salida?

El IGDA intenta solventar los problemas de patentes

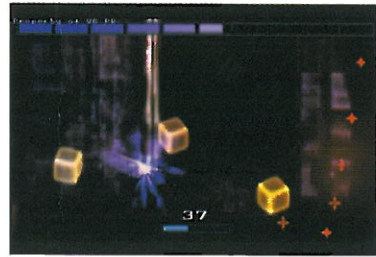
Buena parte del pensamiento más práctico y optimista sobre las patentes de software es sólo eso: propuestas, más que perspectivas. El Comité de Derechos de Propiedad Intelectual IGDA publicó en 2003 un libro blanco que acababa con una serie de ensayos, el último de los cuales es una sugerencia de establecer una relación más equilibrada entre distribuidor y desarrollador. Propone un nuevo modelo de explotación y propiedad de IP en el que el desarrollador retiene el control sobre parte de su propiedad intelectual al llegar a un acuerdo con el distribuidor. Si se le encarga a un estudio que trabaje en un producto licenciado, cualquier innovación técnica queda como propiedad para que la explote en el futuro. De modo similar, si un distribuidor comercializa el IP original de un desarrollador, se propone que el desarrollador lo licencie como parte de un acuerdo de publicación a término fijo, pero también conserva la propiedad.





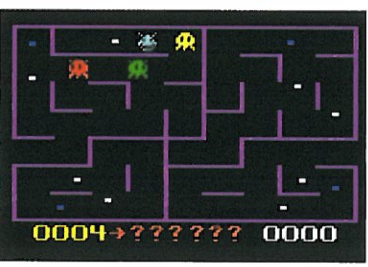
Arkanoid se considera el primer clon de *Breakout* (arriba), pero *Gigas* (debajo) de Sega lo llevó antes al arcade. Es gracioso, fue la actualización del último las que le dieron vida, y Taito el que se benefició.





Clonar videojuegos puede verse afectado por su contexto. El videojuego *Miami Vice* (abajo) toma decisiones inteligentes que hacen que su similitud con *Extend Extra* (arriba) parezcan aceptables.





Meses de implacable pugna legal entre Atari y Philips produjeron como resultado la descontinuación de su título *K. C. Munchkin!* (abajo), en tanto que *Pac-Man* (arriba) se alzó con la victoria juridica.





Teniendo en cuenta que se trata de una estafa al por mayor, es sorprendente la cantidad de veces que *Snoob* (abajo) de Dave Dobson esquiva la comparación con *Puzzle Bobble* (arriba) de Taito.



ENTREVISTA

Aviso para navegantes

El hombre que ayudó a LucasArts a renacer cree que la industria entra en vía muerta

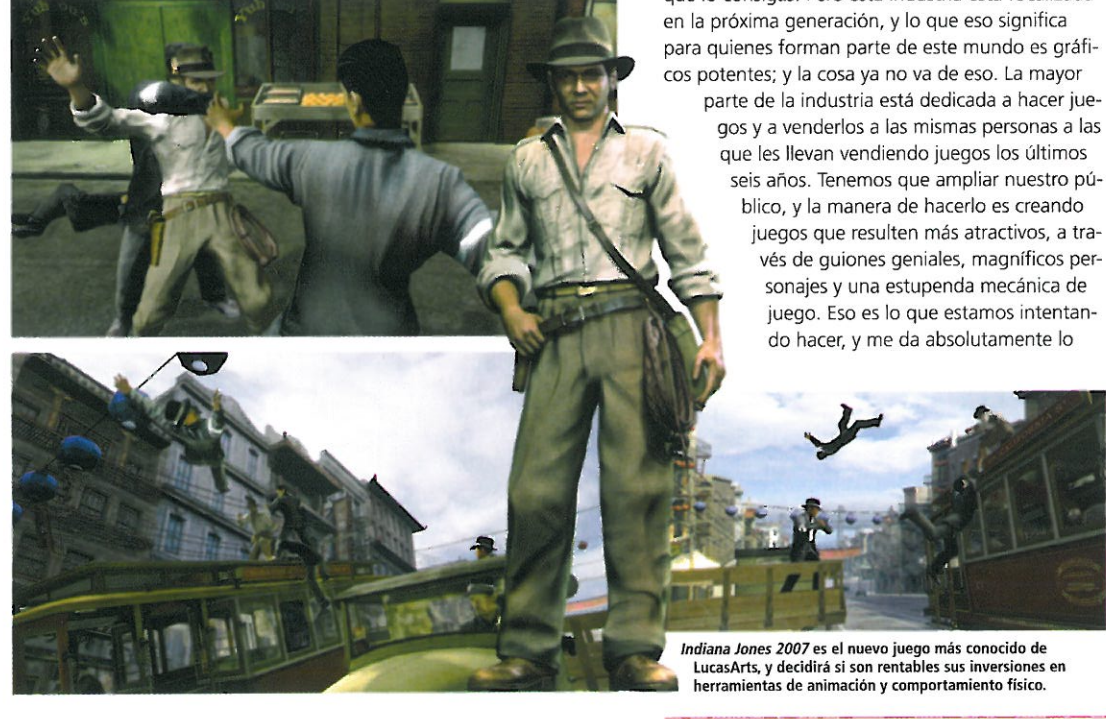
Jim Ward ha sido presidente de LucasArts apenas algo más de dos años, pero en este breve período de tiempo ha borrado las decepciones de *Star Wars: Episodio III La venganza de los Sith* y *Republic Commando* con éxitos como *Battlefront II* y nuevos proyectos como *Mercenaries.* Sus años de experiencia en la comercialización de Windows, Nike y Apple le proporcionan una perspectiva ajena a la industria de los videojuegos, pero su mensaje para ella es uno que muchos jugadores firmarían encantados: innova o muérete.

La trayectoria de LucasArts es muy especial. ¿Qué significa la compañía ahora mismo?
La empresa está saliendo de una especie de cambio de rumbo que ha efectuado durante los dos últimos años, y lo que vas a ver en nuestros juegos es una representación de lo que nos hemos estado esforzando por conseguir, que es, en realidad, mejorar el papel del guión y de los personajes en los videojuegos. A tal fin, Peter [Hirschmann, vicepresidente de desarrollo de producto] ha realizado un trabajo fenomenal explorando e invirtiendo en tecnología que insufle vida de verdad a nuestros títulos, sobre todo a los personajes, y uno de nuestros cuatro pasos era reconocer que, para que los personajes de un videojuego tengan vida, tienen que ser vistos y leídos como si fueran reales; has de poder creer de verdad en ellos, y hay que trabajar en dos niveles: uno es el biomecánico –darle un aspecto creíble– y el otro es el de inteligencia artificial, que no creo que sea la de la próxima generación, pero es hacia donde estamos trabajando. Y si la gente se fue de este E3 diciendo: "Uf, LucasArts ha vuelto al nivel de calidad que tuvo antaño, y desde luego ha vuelto a la vanguardia misma de la tecnología", me siento feliz, porque es la verdad.

Los juegos parecen estar sometidos constantemente a las críticas más duras, por parte de la gente más activa, mientras que juegos como *Lego Star Wars* demuestran que puedes crear personajes con gancho sin ese desafío tecnológico. ¿Deben ir los juegos hacia personajes humanos realistas, o hay otras alternativas?
Los juegos pueden hacer muchas cosas. Al fin y al cabo, lo que cuenta con un juego es si te has divertido cuando lo jugabas. Eso es todo lo que importa, y cómo lo consigas en realidad da igual, siempre que lo consigas. Pero esta industria está focalizada en la próxima generación, y lo que eso significa para quienes forman parte de este mundo es gráficos potentes; y la cosa ya no va de eso. La mayor parte de la industria está dedicada a hacer juegos y a venderlos a las mismas personas a las que les llevan vendiendo juegos los últimos seis años. Tenemos que ampliar nuestro público, y la manera de hacerlo es creando juegos que resulten más atractivos, a través de guiones geniales, magníficos personajes y una estupenda mecánica de juego. Eso es lo que estamos intentando hacer, y me da absolutamente lo mismo cómo lo logremos, siempre que consigamos una experiencia que resulte placentera.

En cuanto a ampliar ese perfil demográfico, ¿qué opinas de la estrategia de Nintendo?
Aplaudo la estrategia de Nintendo, su visión. Necesitamos aprender más sobre la plataforma, pero tengo toda la intención de apoyarla. Respaldo a cualquiera en la industria que comprenda qué lo que tenemos que hacer consiste fundamentalmente en cambiar la forma de hacer las cosas. O superamos ese punto muerto en este ciclo, o nos quedaremos todos relegados a un segmento minoritario que no va a ir a ninguna parte. Este es nuestro momento en punto. Y si Nintendo puede percibir eso, fantástico. Aplaudo a Microsoft, porque es verdad que han creado un modelo de ingresos que nos ayudará con el modelo de negocio general, que ahora mismo no funciona bien. Necesitamos un flujo de ingresos estable, así que cualquier tipo de actividad *online* –Marketplace, Arcade, contenido descargable– es genial, y aplaudo a Sony porque están haciendo las cosas de otra manera. Y luego los desarrolladores internos y externos, los desarrolladores de contenido tienen que empezar a crear juegos que no sean para el mismo público de siempre, aunque por desgracia en E3 vimos un montón del mismo material de siempre. Tenemos que abrirnos. Por eso tenemos *Traction,* por eso estamos haciendo *Trillville:* tenemos que empezar a desarrollar juegos para niñas de ocho años.

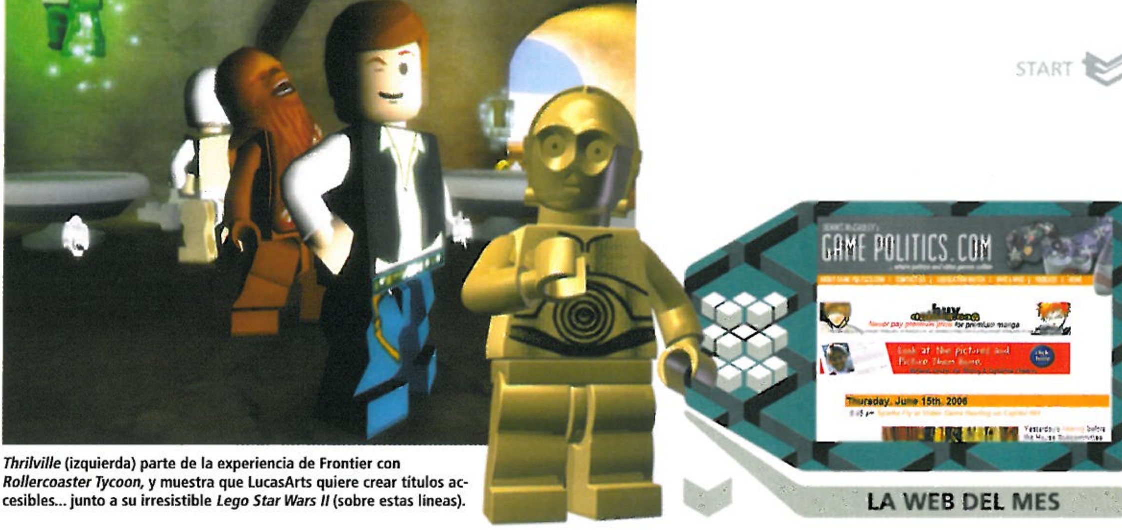
¿No supone un gran desafío implicarse en proyectos dirigidos a consumidores que creen que los videojuegos no son para ellos?
Sí, por supuesto. Pero si tienes un gran nombre y lo sacas al mercado de la forma correcta, sucederá. Mira, me pasé diez años de mi vida comercializando *Star Wars,* y todo el mundo me decía: "A las mujeres no les gusta *Star Wars,* así que ¿por qué vas tras ellas?". Adivinarás que incrementamos el mercado de mujeres para *Star Wars* en torno a un 124 por ciento desde 1997. Quiero decir que se puede hacer, sólo tienes que crear un producto que



***Indiana Jones 2007* es el nuevo juego más conocido de LucasArts, y decidirá si son rentables sus inversiones en herramientas de animación y comportamiento físico.**







Thrilville (izquierda) parte de la experiencia de Frontier con *Rollercoaster Tycoon*, y muestra que LucasArts quiere crear títulos accesibles... junto a su irresistible *Lego Star Wars II* (sobre estas líneas).

sea viable y llevarlo bien al mercado. Pero esta industria tiene por defecto en la cabeza a chavales de 18 años con armas pesadas y pum-pum-pum-pum-bum-bum. Cada trailer y cada juego son lo mismo: si te das una vuelta por el E3 no ves más que dragones y pistolas. Hay un mercado entero ahí fuera, pero la industria no se ha movido en seis años. Tenemos que salir de ahí. Nosotros vamos a hacerlo, pero la industria entera necesita hacerlo.

Está claro que sientes que la transición golpeará a esta generación. ¿Tienes esperanzas de que la industria cambiará lo bastante rápido?
No tenemos más remedio. Mira, este negocio, el negocio de los videojuegos, tiene 25 años –algo más, incluso– y ha habido industrias que emergieron hace tres años y ahora facturan más que nosotros. Nuestros competidores no son las otras compañías de videojuegos, sino las otras formas de entretenimiento. Tenemos que ayudarnos unos a otros, unirnos, y dedicarle al videojuego interactivo una parte significativa de nuestro potencial creativo, para que la gente reflexione sobre él. Eso significa que necesitamos que haya consolas en las casas, que tenemos que ofrecer contenido que impulse a querer una consola en primer lugar y, si no lo hacemos, esta generación no va a sostenerse durante más tiempo. Porque los costes son demasiado altos en relación con la base instalada. Estamos al final del camino de este modelo de negocio. Ya no nos lo podemos seguir permitiendo. Los márgenes son demasiado estrechos. Todo el negocio corre el riesgo de implosionar y desplomarse sobre sí mismo. De verdad que sí lo creo.

> **“Estamos al final del camino de este modelo de negocio. Los márgenes son demasiado estrechos. La industria entera corre el riesgo de implosionar y desplomarse sobre sí misma”**

¿Hay un punto en que ese cambio debiera comenzar? A menudo parece como si todo el mundo en la industria necesitara algo más para cambiar antes de empezar a evolucionar.
Claro, es el contenido. El contenido es el rey, y yo creo que todos los que desarrollan juegos tienen que adoptar un punto de vista nuevo. Egoístamente, diría que necesitamos adoptar nuestro punto de vista, porque pensamos que tenemos la idea correcta... yo creo que yo tengo la idea correcta [risas]. Pero pienso que las compañías han de cambiar de forma fundamental la manera como hacen los juegos, cambiar la filosofía que rodea a esos juegos. Mira, con todo el respeto debido, no puedes perderte el lanzamiento de una película con tu juego sobre la película. Ya hemos pasado por eso, lo hemos hecho, y aprendimos que es una mala idea. Así que, si tienes una gran peli como *Superman,* mejor que tengas tu juego. Hay ciertas cosas fundamentales en este negocio: tenemos la filosofía de hacer juegos con tirón a tiempo y cumpliendo el presupuesto. Incumplir alguno de esos puntos es el fracaso del proyecto. Pero no porque yo sea una especie de contable que quiera asegurarse de que no gastes de más, sino por la dinámica de la industria si quieres hacer dinero.

Así que si hubieras heredado el problema que EA afrontó con Superman, ¿qué habrías decidido? ¿A tiempo y con problemas, o con retraso y hecho lo mejor posible?
Yo no acepto eso. Yo lo habría lanzado con la mayor calidad posible, a tiempo y cumpliendo el presupuesto. No hay fracaso. No hay compromiso. Ese es el problema fundamental en este negocio. Si hablas con los tardones te dirán que si quieres un gran juego va a costar más tiempo y más dinero y no podemos comercializarlo porque, si lo hacemos, arruinaremos la franquicia. No, chicos, no entréis en esa dinámica. Hacedlo bien –será genial– y llegaremos a tiempo y sin sobrecostes. El fracaso no es una opción. No puedes dejarte involucrar en una situación así. Tienes que tener gente genial y productores geniales, equipos geniales y plataformas geniales. No puedes incurrir en eso de “Oh, no está del todo bien, gastaremos algo más de dinero y lo sacaremos en el cuarto trimestre” y luego lanzar algo como *The Godfather* y que resulte igual que *Dead or Alive.* No estoy buscándole las vueltas a ninguna de esas decisiones, sólo sugiero que el modelo de negocio ya no te permite actuar así.

Tenemos una compañía, llamada ILM [Industrial Light & Magic], y hemos estado haciendo esto durante años. Tienen un director que llega y dice: ‘“Estreno mi película el 19 de mayo a escala mundial, en 164 países distintos. Tengo un listado de 2.500 planos, y no puedo retrasarme, y este es el presupuesto que me dio el estudio, y no puedo pasarme, y por cierto ninguno de esos planos se ha hecho jamás hasta ahora”. ¿Qué es lo que hace ILM? Escriben código nuevo, innovan y lo tienen a tiempo y sobre el presupuesto. Ese es su negocio.

¿Vive la industria de los juegos en una burbuja, y que no hay en ella gente suficiente que sepa cómo hace las cosas el resto del mundo?
No lo sé, pero lo que sí creo es que es mundo muy insular, elemental, sin sofisticación: está repleto de gente que es mucho más feliz haciendo juegos para sus amigos en su garaje, un poco como en los años 90. Y eso se ve en las cifras. ¿Qué otra industria que se supone que es la vanguardia del ocio se quedaría estancada seis años? Quiero decir que esto no es sano, apesta y está pidiendo el cambio a gritos. Un cambio radical, y eso es lo que hemos hecho nosotros en la compañía. Pero hace falta que toda la industria haga lo mismo.

LA WEB DEL MES

Después de los poco prometedores comienzos como LiveJournal del columnista de juegos Dennis McCauley, del *Philadelphia Inquirer*, dedicado después a noticias ligeras y a opinar sobre la reacción del gobierno de EE.UU. a la violencia en los juegos, *Game Politics* se subió a la cresta de la ola en vísperas del incidente del Hot Coffee y desde entonces se ha especializado en descubrir noticias sobre la actividad política en el terreno de los videojuegos.

El sitio ha rastreado la legislación contra juegos violentos que hace furor en Estados Unidos, y las batallas que libra la industria para protegerse. Si el volumen de comentarios que genera cada post entre los jugadores es indicativo de algo, es también uno de los pocos foros públicos frecuentados por el abogado antijuegos Jack Thompson, que suelta tostones poco concretos pero hirientes al menos una vez al mes.

Del resto de la página destacan un podcast ahora un poco desatendido que entrevista a Thompson y al creador de la fiebre de Hot Coffee, y un rastreador para comprobar lo que se ha extendido la legislación contra la violencia en los videojuegos. Pero con diferencia su activo y recurso más valioso es su indesmayable atención sobre su singular materia.

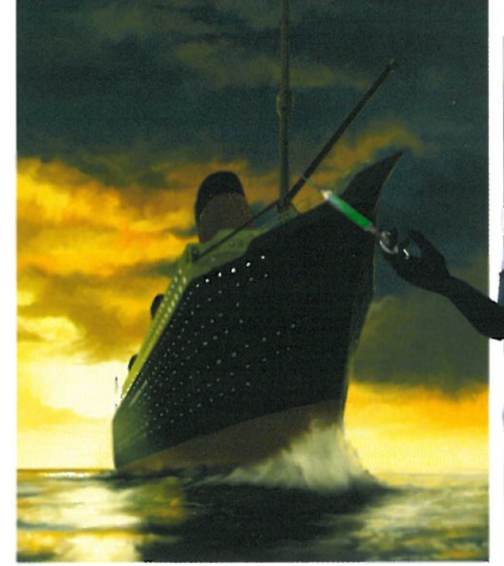

Nombre:
Game Politics
Web:
http://www.gamepolitics.com



ENTREVISTA

Asesinato a bordo

El desarrollador independiente Outerlight intenta mantener a flote *The Ship*



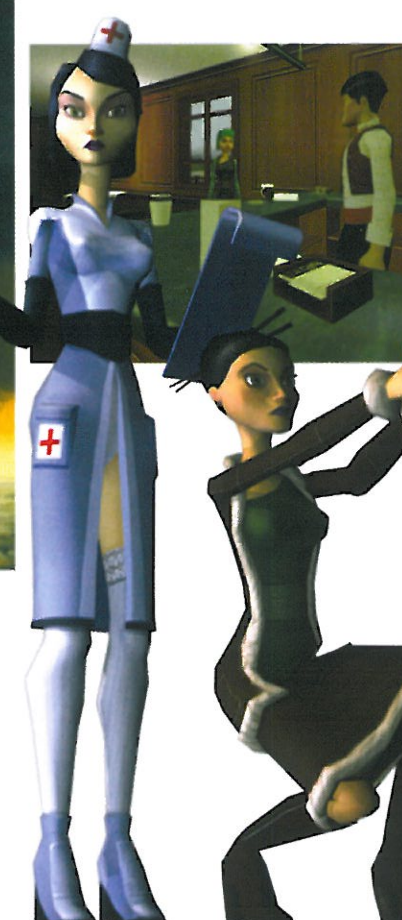
Outerlight, desarrollador del mod *Half-Life* que pasó a productor autónomo, presenta *The Ship,* un simulador de asesinatos de comedia multijugador y en primera persona, ambientado en barcos del siglo XX. Excéntrico, divertidísimo y violento, salió el mes pasado a la venta a través de Steam. Como explica Chris Peck, director gerente y director creativo de Outerlight, no ha sido cuestión de coser, navegar y cantar.

Llevasteis a cabo el mod original como una forma de obtener un *feedback* del público: ¿qué éxito alcanzó? ¿recibió la comunidad de los juegos favorablemente sus particularidades o hubo llamadas para 'normalizarlo'?
Elaboramos el mod por dos razones, para probar internamente el prototipo y como una prueba del prototipo para los editores. Desde un punto de vista interno fue muy útil, pero presentarlo a los editores fue de poco provecho, pues no vieron más allá de los gráficos de *Half-Life1*. Me parece recordar que en aquel momento estábamos preocupados por si tendríamos dinero para mantener la compañía en funcionamiento, y la situación era como: "si no ganamos dinero, al menos la gente habrá podido jugar con el juego", y pensamos que, de todas formas, habríamos conseguido algo.

¿Cuáles han sido las respuestas de los distribuidores a *The Ship* cuando lo ofrecíais?
El 90 por cien de los editores con los que nos reunimos dijeron que estaba entre sus títulos o ideas de juego favoritas, aunque ninguno pareció decidirse a poner el dinero en el mismo sitio que sus elogios. Algunos alegaron que era demasiado caro, otros que demasiado barato. Hubo quien dijo que era demasiado original, y quien alegó que estaba sin probar. Uno nos preguntó del mod *Half-Life:* "¿Es ésta de verdad vuestra visión del aspecto final que tendrá?" Sentimos que estábamos mucho tiempo cortejando a los editores, y esa es otra razón para fundar nuestra empresa nosotros mismos.

> **"Algunos alegaron que era demasiado caro, otros que demasiado barato. Hubo quien dijo que era demasiado original, y quien alegó que estaba sin probar"**

Existe cierta sensación de que es un mal momento para pequeñas compañías independientes, y de que pasar de un equipo que hace *mods* a desarrolladora ya ha dejado de ser posible: pero acabáis de lograr precisamente eso.
Puede que sea cierto. Llevamos en el mercado tres años como empresa, y hemos ido viendo con horror cómo desarrollador tras desarrollador mordía el polvo. Nuestro único pensamiento positivo fue que, en un estanque cada vez más grande, que quedaran menos peces sólo podría significar que hubiera más espacio para nosotros. Un día habrá tan pocos desarrolladores que los editores pedirán contenido, ¡y tenemos la esperanza de estar allí cuando éste se convierta en un mercado de vendedores! Planteas la idea, sacas a flote las finanzas, financias el desarrollo y desarrollas el título, yme ofende tener que abonar una muchos royalties a otra compañía.



El estilo evita el realismo dramático y prefiere las formas anguladas. Desvía la atención de las muertes horripilantes y esquiva cualquier objeción moral. Este es un juego de dibujos animados, más próximo a *Tom y Jerry* que a *Nikita*.

Aunque desarrollasteis inicialmente *The Ship* como título para PC, ¿estáis interesados en los planes online de Microsoft y Sony?
Decididamente sí. Creo que la gente querrá *The Ship* cuando busque algo diferente, menos obvio, y más sutil. Esperamos llevar el juego a la Xbox 360 en cuanto sea técnicamente viable. No creo que podamos hacerlo funcionar para la PS3, ¡al menos no sin reescribir completamente el juego antes!

¿Te preocupa que, mientras *The Ship* existió como mod gratuito, sin firmar, otros desarrolladores se apropiaran de sus conceptos?
Estuvimos ligeramente preocupados de que hubiera alguien que nos robara partes de la idea; sin embargo, resulta tan especial que es difícil hacerlo. Al situarlo en el dominio público estábamos tanto defendiendo nuestra reivindicación respecto del copyright intelectual como mostrando que lo habíamos hecho los primeros. Creo que si el juego se basara en un par de características distintivas, como un arma desplegable o algo así, seguramente habríamos sido mucho más cautelosos. Los jugadores ahora son un grupo francamente sofisticado, muy alejados sin duda de la vieja imagen de unos pirados encerrados en sus dormitorios.

OUT THERE



DS LITE EN PLENO VUELO



En otro movimiento estratégico para impulsar la DS y los Touch Generations en la mente de los ejecutivos, las líneas aéreas japonesas JAL han anunciado un acuerdo de colaboración con Nintendo para ofrecer gratis DS Lites a los pasajeros de vuelos intercontinentales que lo soliciten.
Los vuelos contarán con copias de Brain Training, English Training, Touch Golf y Mario Kart, este último sin Wi-Fi. El objetivo de Nintendo es que los adultos vean su consola de bolsillo como una opción de entretenimiento práctica para todos, aunque es probable que existan pocos jugadores que se atrevan hoy día a subirse a un vuelo largo sin llevar su videoconsola encima. Es una lástima, pero los pasajeros de la clase turista no podrán disfrutar de esta propuesta: es sólo para primera clase.

● http://www.jal.co.jp/en/nds/

EVENTO

Escena invadida

Guitar Hero toma las riendas del Festival Download de Donington



Harmonix acapara los focos. Hace falta valor para ponerse ante una multitud como ésta con una guitarrita de plástico. Por suerte, la mayoría de los asistentes parecía conocer el juego.

Tres mil personas se reunieron en la ciudad británica de Donington en junio y vieron la historia del rock materializada en una guitarra de plástico. Durante tres días, los veteranos del experimentado *Guitar Hero* (e incluso algunos neófitos) compartieron el Escenario Gibson con actuaciones como las de Metallica y Guns'n'Roses: el tipo de gente que a veces termina su relación con los televisores lanzándolos por la ventana del hotel.

Phil Davies y **Manny Brown,** asiduos a festivales y fans de *Guitar Hero,* se subieron al escenario para interpretar el *Higher Ground* de Red Hot Chilli Peppers, en una actuación condicionada por su necesidad de centrarse en un monitor enano. "Fue un honor tocar en Donington, teniendo en cuenta todas las bandas que han tocado aquí durante años, y hacerlo en *Guitar Hero* lo hace lo más agradable", afirmó Brown después. Davies estaba de acuerdo: "En cuanto comenzó, la gente acudía en masa a la carpa y fue alucinante. Los profesionales tocaron con ajustes difíciles y expertos: fue verdaderamente impresionante".

"Pensé que el público sabía mucho sobre el juego", dijo Brown. "La gente reconocía canciones difíciles e incluso cuando se tocaban solos, lo que hacen que te puedas acercar a la experiencia de tocar de verdad en un concierto para tanta gente".

¿Pero cuánta aproximación es esa realmente? Aunque el mando de Gibson en *Guitar Hero* es particularmente adecuado para actuaciones en vivo (es más difícil imaginar a los aficionados a la Fórmula 1 esperando en el circuito de Silverstone para ver a un virtuoso de *Burnout*), cualquiera que haya cogido una guitarra verdadera después de familiarizarse con la SG de plástico sabrá lo descorazonadora que puede ser la experiencia. Pero Davies sugiere que rompe los dos caminos: "Conozco a muchos guitarristas que han tocado *Guitar Hero,* y llevan mucho tiempo haciéndolo, pero tocar seis cuerdas no es lo mismo que apretar cinco botones".



El Download Festival de este año tuvo sesiones como las de Tool y Cradle of Filth junto a las estrellas de *Guitar Hero.* La gente acudió en tropel a la carpa de Gibson los tres días del evento.



El mando SG de *Guitar Hero* demostró ser lo bastante robusto (pese a estar hecho de plástico) como para aguantar el trote de un festival de rock completo. A distancia, sólo su diminuto tamaño y los gastados botones revelaban su verdadero uso.

"Conozco a muchos guitarristas que han tocado *Guitar Hero,* y llevan mucho tiempo haciéndolo, pero tocar seis cuerdas no es lo mismo que apretar cinco botones"

Harmonix, desarrollador de *Guitar Hero,* ya ha bautizado sus títulos como 'simuladores de superestrellas', y este aspecto del gaming no sorprenderá a nadie que haya manejado *Virtua Fighter* o haya dedicado unas horas a jugar con *SingStar.* Pero lo que resultó sorprendente del Download Festival fue hasta qué punto estas actividades son actualmente reconocidas como actuaciones creíbles por sí mismas. *Guitar Hero* ha sacado los juegos musicales de su ámbito tradicional y los ha dado a conocer a un público más amplio; si títulos como *Wipeout* y *Frequency* han cultivado largo tiempo vínculos con la música electrónica, y la sensibilidad de baja calidad del entorno rock, eso representa un logro considerablemente más importante.

Puede que aún estén lejos los días en que la gente se saltará las vallas para entrar a un festival dedicado exclusivamente a música de videojuegos, pero, aun así, Download y *Guitar Hero* ofrecieron una imagen poco habitual de expertos reales y virtuales compartiendo el centro de atención con independencia del soporte, y unidos por un concepto sencillo: la actuación.



VE DIRECTO A HYRULE

Desde luego no es la primera vez que Nintendo se asocia con la industria de los juegos de mesa para lanzar curiosos híbridos y licencias fuera de contexto (todavía permanecen en la memoria de muchos aquellos contenedores de monedas de cartón troqueladas), pero parece que su iniciativa más reciente con USAopoly para producir una versión inspirada en la clásica franquicia del Monopoly podría ser una oportunidad perdida.
Más que basarse en propiedades relevantes –vienen rápidamente a la mente LonLon Ranch, Nookington's y un manantial con cascadas–, los primeros prototipos muestran más bien espacios dedicados a los propios personajes, lanzando preguntas incómodas sobre adónde va exactamente la princesa Zelda por 300 dólares.



NOTICIAS

Spyro renace

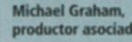
Vivendi da más profundidad a la historia del dragón púrpura

En octubre llegará a las tiendas *The Legend of Spyro, a New Beginning*, el sexto título de la serie del dragoncito púrpura, que se ha remozado para la ocasión. El nuevo *Spyro* tiene más ataques, un guión más ambicioso y una historia que deja a un lado la faceta coleccionista para vivir aventuras con más acción que plataformas. Michael Graham, productor asociado del *The Legend of Spyro*, cuenta que, en los ocho años transcurridos desde que comenzó la serie, "mientras que otros juegos evolucinaban a tener más acción y un aspecto más aventurero, *Spyro* seguía igual y por eso estaba empezando a declinar".

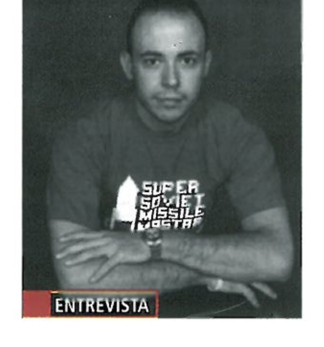
Con la conversión del plataformas en un juego de acción ("pero no de violencia excesiva", puntualiza Graham), el objetivo de Vivendi es mantener el interés de los niños y lograr atraer a un público adulto, incluido el cada vez más codiciado por los productores y distribuidores público femenino que, en el caso de *Spyro*, se sentía atraído por la búsqueda de gemas y piedras que ahora ha desaparecido; "nos interesaba saber cómo iban a responder las mujeres a este paso a la acción. Nos ha sorprendido ver cómo les ha gustado verse en problemas, sin tener que llevar una pistola", afirma Graham.

"Siempre he pensado que Spyro era un dragoncito ambicioso, con fuertes aspiraciones, y queríamos que pareciera más un personaje de película que un personaje de dibujos animados"; así explica Graham la potenciación de los ataques de Spyro (fuego, hielo, electricidad y tierra), que subirán de nivel en el aspecto que el jugador decida, y la mayor profundidad en el guión, que hace que la historia tenga mucho más contenido y sea más seria, sin perder colorido.

Krome Studios está desarrollando las versiones de GBA y de PS2 de *The Legend of Spyro* mientras que Amaze Entertainment trabaja en la de DS (con un toque más arcade y una perspectiva desde arriba de la visión del juego).



Michael Graham, productor asociado.



ENTREVISTA

Una oferta muy variada

Los videojuegos, clásicos y actuales son uno de los servicios estrella que ofrece Vodafone live!

Clásicos, deportes, aventura, carreras, puzzle, estrategia... es posible jugar en el móvil a todo tipo de juegos con Vodafone por un precio de descarga de entre 3 y 4 €. Vodafone live! se precia de tener una gran variedad de títulos, a gusto de todo tipo de jugadores. **Óscar Casado**, responsable de videojuegos de Vodafone live! describe qué aceptación está teniendo en los teléfonos móviles la oferta de la empresa:

¿Como está siendo la acogida a la oferta de Vodafone de videojuegos para móviles?
Los videojuegos son sin duda uno de los servicios estrella de Vodafone live!. Actualmente tenemos un catálogo con más de 600 títulos en todas las categorías, que se amplían y actualizan constantemente. Algunos de estos juegos son exclusivos de Vodafone live!, como todos los juegos de Ferrari, y en estos momentos también los juegos de *X-Men 3, Pedrosa GP 2006* o el nuevo videojuego de *El Neng* (el famoso personaje de Buenafuente) que ha sido desarrollado en exclusiva para Vodafone, con lo que añadimos un valor más de cara a nuestros clientes.

La tecnología 3G así como los grandes avances técnicos en los móviles permiten una experiencia de juego cada vez mejor, ya que aumenta la calidad de sonido, imagen y vídeo y la velocidad de descarga de juegos. Además, se puede disfrutar de fantásticos juegos 3D. Esto también anima a los usuarios de móviles a disfrutar de los videojuegos.

¿Qué destacaría de la política actual y futura de la empresa en ese sector?
En Vodafone trabajamos para ofrecer siempre los mejores juegos en términos de calidad, marcas y también en cuanto a compatibilidad con los teléfonos. No obstante, hay que tener en cuenta que a veces los videojuegos que nos llegan no son lo suficientemente buenos. Por eso nosotros testamos





De izquierda a derecha, y de arriba abajo: ***Bomb Jack, Catwoman, Ferrari Pinball*** **y** ***la Guerra de los mundos;*** **son algunos de los últimos títulos que Vodafone Live! ha añadido a su amplio catálogo de 600 títulos que puedes descargar en tu móvil.por un precio de entre 3 (para juegos en 2D) y 4 € (para juegos en 3D).**





La oferta es tanto para los más jugones como para aquellos que no suelen jugar a menudo y sólo quieren pasar un rato ameno. De ahí que coinciden títulos de los últimos que han salido al mercado y franquicias de las películas que han estrenado hace poco en cartelera con juegos de toda la vida que siguen siendo éxitos en los móviles.

todos los juegos antes y valoramos que tenga buena calidad, de modo que si un usuario alguna vez no encuentra algún título quizá es por que no cubría nuestros estándares de calidad. Queremos seguir cerrando acuerdos con los mejores proveedores para ofrecer un catálogo mayor y mejor, en el que siempre haya títulos exclusivos.

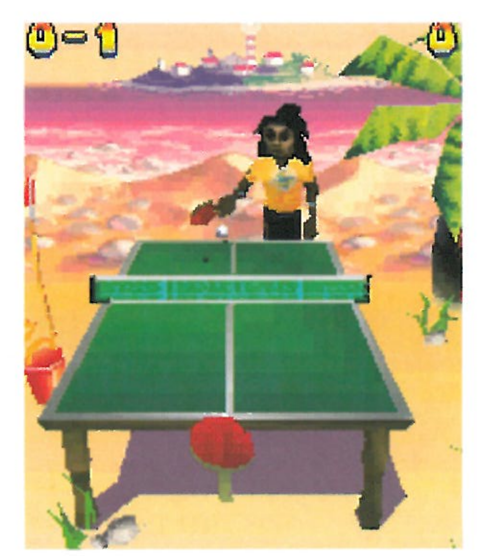
¿Es rentable ofrecer a los usuarios la posibilidad de descargarse juegos, o lo será en breve?
Según los resultados de nuestro año financiero (del 1 de abril de 2005 a 31 de marzo de 2006), los ingresos por servicios de datos (donde se incluyen la descarga de videojuegos, música, imágenes, etc) fueron de 766 millones de euros, un 29,3 por ciento más que el ejercicio anterior. Y en cuanto al primer trimestre de nuestro presente año fiscal (1 de abril-30 de junio de 2006) los ingresos por servicios de datos ya han aumentado un 31,6 por ciento respecto al mismo trimestre del año anterior.

¿Cuáles van a ser los puntos fuertes en los próximos meses para animar a los usuarios a descargarse títulos desde Vodafone live!?
Vamos a tener por ejemplo el videojuego de FIFA 2007 en exclusiva, que será sin duda una de las estrellas de la próxima temporada. También tendremos videojuegos de próximos estrenos cinematográficos, que es algo que siempre hemos hecho. En el catálogo de Vodafone live! hay videojuegos de grandes películas que han sido éxito de taquilla como *Spider-Man, Catwoman, Las Crónicas de Narnia, La Guerra de los Mundos, Misión Imposible 3, Cars...* algunos de los cuales hemos ofrecido en exclusiva. Es algo que vamos a seguir haciendo.

¿Cuál es el volumen de descargas de juegos de Vodafone y cuáles esperan en un futuro?
Si hablamos de los clientes que habitualmente descargan videojuegos, hay una media aproximada de 3 descargas al mes por cada usuario. Esto quiere decir que los que lo prueban, suelen repetir y descargarse juegos nuevos. Desde luego esperamos que la tendencia siga en aumento.

¿Cuál cree que es el principal obstáculo para que despeguen los juegos en el móvil?
La calidad de los videojuegos en el móvil hoy día es muy buena, sobre todo porque hay teléfonos con unas prestaciones técnicas ideales para disfrutar al máximo del juego, y el precio en comparación con cualquier juego de consola es infinitamente más bajo: en Vodafone live! varía entre los 3 y los 4 euros, según sea un juego en 2D o en 3D. Yo creo que hoy día ya no hay obstáculos para disfrutar de un videojuego en el móvil, y de haberlo probablemente sea la falta de hábito. Está demostrado que cuando un usuario descarga un juego por primera vez, habitualmente vuelve a descargarse alguno más, lo que quiere decir que una vez que prueban el servicio, les gusta y siguen utilizándolo. Además, la calidad de los juegos es superior a los que podíamos encontrar en las antiguas consolas de 8bits.

"Testamos todos los juegos antes y valoramos que tenga buena calidad, si el usuario alguna vez no encuentra un título quizá es porque no cubría nuestros estándares de calidad"



El objetivo de Vodafone live! es que haya una oferta muy amplia en todas las categorías de juegos para móvil.

Vodafone apuesta por juegos originales, franquicias de títulos o por juegos clásicos?
El objetivo final es que haya oferta muy amplia en todas las categorías. Por supuesto el objetivo es tener siempre los videojuegos más punteros como *Lumines, Paris Hilton, Moto GP, 24 horas, FIFA...* pero nunca olvidamos los grandes clásicos como el *Comecocos, Tetris, Trivial, Arkanoid...* El objetivo es contar con una oferta que sea atractiva para todos. El catálogo de juegos que hay en Vodafone live! está pensado para todo tipo de usuario, tanto los más "jugones" como los que sólo descargan un videojuego muy de vez en cuando.

¿A qué título suele jugar más?
Yo puedo decir que soy realmente adicto a jugar. En mi móvil ahora mismo tengo, además de muchas sorpresas que llegarán pronto al resto de clientes de Vodafone, los videojuegos de *Action Neng, Ms Pacman, Street Fighter II, Xmen 3, Beach Ping Pong, Sonic, Lumines...* No os engaño al decir que estoy algo picado con los juegos, y no sólo de móvil. También soy adicto a las consolas de última generación y a las antiguas. Ahora mismo por ejemplo estoy jugando en Xbox 360 a *G.R.A.W.* y, cómo no, a *FIFA* (Aunque no llegamos ni a cuartos en la vida real) Después en PSP estoy liado con *Tekken* y *Dragon Ball Z* (que ya lo he terminado), en Nintendo DS al *Brain Training* y *New Super Mario Bros* (estoy en el mundo 6). En PS2 al *Pro Evolution 5* y en Xbox al *Halo 2...*

PRIMICIAS

Nuevos juegos y actualizaciones que sólo encontrarás aquí

Halo 3

PLATAFORMA: 360 **DISTRIBUCIÓN:** MICROSOFT



La idea de Microsoft de permitir la descarga de los contenidos expuestos en el E3 ha resultado ser, aunque novedosa, un auténtico esfuerzo. *Halo* nos dio algo que mirar, pero poco contenido.

Chaos Wars

PLATAFORMA: PS2 **DISTRIBUCIÓN:** IDEA FACTORY



El SRPG de Idea Factory amplía sus dibujos para incluir personajes de Sega, Atlus y Aruze. Pero un estilo discutible, y el anterior ejemplo de *Namco X Capcom*, pueden hacer mella en su tierra.

Half-Life 2: Episode Two

PLATAFORMA: PC **DISTRIBUCIÓN:** VALVE



Como premio al completar el *Episode One*, una *preview* de las secuela de Valve. Los fans de la serie ya se habrán percatado de que la escena de la segunda parte se ha quitado de su antececesora.

Phantasy Star Universe

PLATAFORMA: 360, PC, PS2 **DISTRIBUCIÓN:** SEGA



Las texturas exageradas y los afilados bordes de la versión para PC deberían resultar bien en la 360, pero los árboles planos y piedras de mármol recuerdan mucho a los principios de la PS2.

The Red Star

PLATAFORMA: PS2 **DISTRIBUCIÓN:** XS GAMES



Uno de los muchos huérfanos rescatados del fuego de Acclaim, el creador de cómics Archangel y vástago de los *shoot 'em up* de Studio Austin sale finalmente de las sombras, si no de una beta.

Mercenaries 2: World In Flames

PLATAFORMA: PS3 **DISTRIBUCIÓN:** POR CONFIRMAR



Se caracterizan por un exceso desinhibido, pero Pandemic debería parar las *previews* de *WIF's*. Los videos *in-game* reivindican la destrucción total, pero sugieren una arquitectura desvencijada.

Shadowrun

PLATAFORMA: 360 **DISTRIBUCIÓN:** MICROSOFT



Con Microsoft haciendo también público su odio, se podría pensar que el controvertido FPS de FASA se habría escondido en un rincón oscuro. Pero se ha quedado y acallado a los críticos.

Command & Conquer 3: Tiberium Wars

PLATAFORMA: PC **DISTRIBUCIÓN:** EA



Las últimas pantallas plantean más preguntas de las que contestan: cómo podrá mantenerse el *pathfinding* en un terreno lleno de obstáculos, y cuánta destrucción se sugiere, más que crearse.

Hotel Dusk: Room 215

PLATAFORMA: DS **DISTRIBUCIÓN:** NINTENDO



Titulado una vez *Wish Room*, el análisis de Cing de la inventiva y el poder de absorción de *Another Code* dibuja un nueva idea con un esperanzador estilo, mezclando a propósito gráficos y grafito.



JUEGO DEL MES EN INTERNET

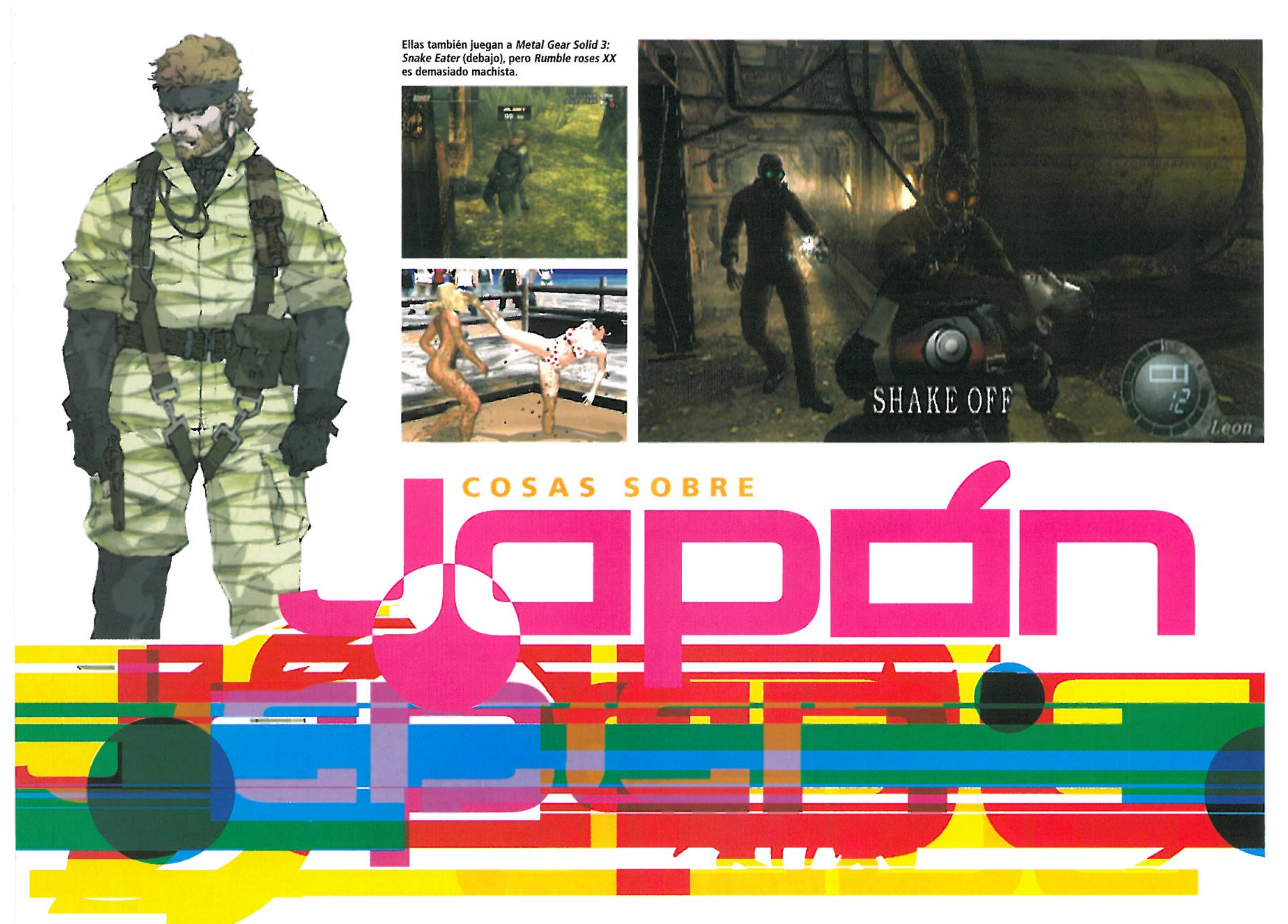
Gibbage

http://www.gibbage.co.uk/

El debut de Dan Marshall no tiene tanto la intención de lograr algo nuevo, sino más bien de establecer una base de trabajo y mejorarla. La idea tan simple (o tan clásica) como la que ha regido décadas de juegos valiosos: corre, salta y mata a tu oponente en el compacto campo de batalla de una sola pantalla.

Pero donde antes muchos han abandonado, este mismo *gibbage* titular es tan solo la mitad de la gratificante dinámica de tira y afloja necesaria para el éxito del juego. Los jugadores también se encuentran en un implacable mezcla de cubos que aparecen al azar que, una vez que se colocan en su lugar, amplían la cuenta atrás imparable de la muerte de los jugadores.

Mejor si se juega con dos humanos vivos (idea sosa en esta era del Live, pero fíate del consejo), *Gibbage* es una apuesta segura de potente diseño, humor y gloriosa ultraviolencia animada, que termina con cada uno de los escenarios cubierto por la sangre y las cabezas de los jugadores; un ejemplo más que necesario para la comunidad independiente de cómo transformar influencia en ingenuidad.



Ellas también juegan a *Metal Gear Solid 3: Snake Eater* (debajo), pero *Rumble roses XX* es demasiado machista.

COSAS SOBRE Japón

¿A qué juegan las japonesas?

Carmen Jané, periodista especializada en tecnología

Un anuncio en la televisión en Japón muestra a Nanako Matsushima, la protagonista de una conocida serie de televisión, *Ringu Fame,* con una Nintendo DS Lite rosa. Está sentada con las piernas cruzadas en una cama, se supone que en su dormitorio, y vestida con una camiseta, no para de dar grititos de entusiasmo conforme da a los botones. Tras todo el festival de uis, ais, ohh, mmm y similares expresiones de gozo (en versión nipona, claro), el anuncio descubre que el objeto de sus placeres es una misión del *Supermario Bros* en colorines para la consola con lápiz. Ambigüedad calculada para un propósito claro: descubrir a las veinteañeras niponas que un videojuego puede ser tan seductor, al menos, como el chocolate.

Y es que la industria del entretenimiento electrónico, si quiere convertirse en un fenómeno de masas, sabe que tiene que ampliar su mercado. E igual alguien en los departamentos de *marketing* se ha percatado de algo que la industria de la moda aprendió hace tiempo: que las adolescentes japonesas marcan las tendencias y que, si se quiere poner algo de moda, hay que seducirlas. Pregúntenselo si no a Hello Kitty y a los móviles con i-mode, la tecnología de acceso a Internet, que, por cierto, desarrolló la ejecutiva Mari Matsunara.

Los chinos dicen que las mujeres son la mitad del cielo. Y alguien en Hollywood, mirando el perfil de compradores de *Los Sims* o de *Pokémon,* se habrá dado cuenta de que también son la mitad del mercado. Y que, pese a ellos, muchos desarrolladores hasta ahora han estado prescindiendo de ellas con una cortedad de miras notable con el argumento de que a las mujeres no les interesan los videojuegos. Igual no como los entienden ellos...

Muchos desarrolladores han prescindido hasta ahora de las mujeres con una cortedad de miras notable con el argumento de que a ellas no les interesan los videojuegos. Igual no como los entienden ellos....

Shigeru Miyamoto me lo comentó una vez en una entrevista: hay que llegar a las abuelas y a las adolescentes. Para entonces estaba gestando *Nintendogs,* los perritos virtuales, con la novedosa idea, explicaba, "de hacer que las jovencitas quieran jugar con una consola". Iba sobre seguro; sólo había que azuzarles el lado maternal con un pobre animalito que requiere ser cuidado.

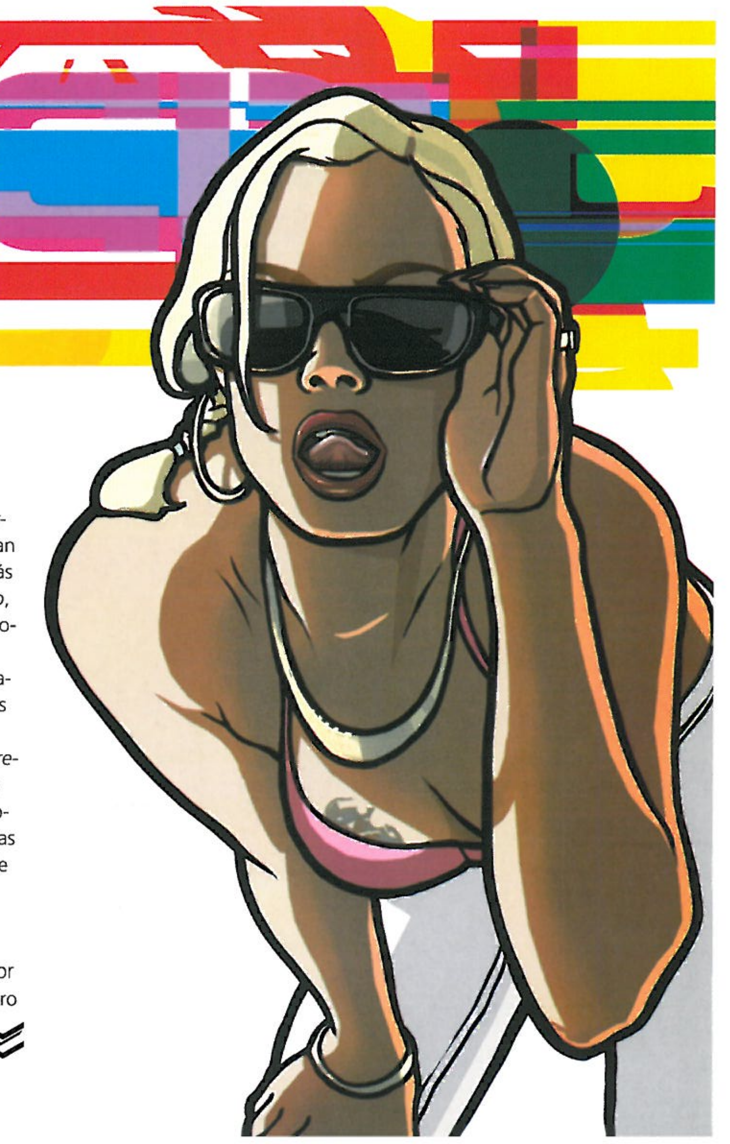
Pero la apuesta de Nintendo ha ido más allá del modelo de consola rosa --que por cierto fue una idea de la división europea, que la estrenó, y en España, con la Gameboy Color para chicas--. Ahora es *Supermario Bros*, pero también *Brain Training*, *Electroplakton* y, por supuesto, *Animal Crossing.* Y será la Wii, con sus juegos retro, sus destrezas y sus Zeldas. Y olvidarse, de una vez, del modelo único de 'hard core gamer' o 'friki de la consola', que ya ni siquiera Microsoft defiende con toda su energía.







The Getaway: Black Monday **(arriba a la derecha),** ***GTA: San Andreas*** **(abajo a la derecha) and** ***Max Payne 2: The Fall Of Max Payne*** **tal vez destilan demasiada testosterona para el gusto femenino.**



Porque satisfacer a un adicto ya no produce ni interés ni ganancia, porque es un público cautivo. El reto está en ganar nuevos fascinados. Sony ha tenido el gancho de ventas para los últimos coletazos de la Playstation 2 con Eye Toy, otro juego para ganar mercados. Y con SingStar, más de lo mismo. Tanto es así que sabe que no podrá dejar sin cámara ni accesorios a la nueva generación, Playstation 3, que ya ha anunciado una línea basada en manotazos y fotos. Y PSP se ha posicionado como objeto de deseo, pero mixto, con Lumines y también un *Grand Theft Auto* en el que vacilar como matón, y ante el que alguna jugadora ha sucumbido, porque en el fondo nos gustan los tipos malos.

Wii también tendrá *Metal Gear Solid,* un juegazo con bastantes aficionadas, y juegos para los adictos de siempre, que puedan verse salpicados por el higadillo que destile la pantalla.

Pero ya nada será igual. Las japonesas están descubriendo la consola. Otro segmento abundante –y más en Japón, donde prima el hombre adicto al trabajo y la esposa que deja su empleo al casarse–, el de las "amas de casa aburridas" que ya han crecido con ocio electrónico. Una versión algo más inspirada de *Mujeres Desesperadas, el videojuego*, y *Los Sims,* el juego de PC más vendido de la historia, se queda en ejercicio de principiante.

Otro dato: las mujeres son las principales usuarias de juegos para móviles. Y grandes entusiastas del Messenger. Pero claro, pasan página ante la perspectiva de, por ejemplo, un *Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball,* aquel paraíso de pederastas con voleibol supuestamente pensado para los erotómanos japoneses, o ante las aventuras machistas de *Leisure Suit Larry* o ante las misiones bélicas de *Medal of Honor* y similares. Y tanto estallido de testosterona convertido en cañón.

Satoru Iwata dijo en el E3 que le gustaría ser recordado como alguien que había hecho algo por el videojuego. Tal vez sí, poner a las mujeres al otro lado de la pantalla y saber que Lara Croft no sólo tiene polígonos y sigue siendo atractiva.

Lo más

El futuro del entretenimiento electrónico

Los + buscados de **Edge**

Super Mario Galaxy

Con el recuerdo aún vivo en la mente de su paso por el E3, todos ansiamos el momento en el que podamos explorar la galaxia de Mario (y lo que implica la Wii).
Wii, NINTENDO

Need For Speed Carbon



El *Most Wanted* para la 360 hubiera brillado de no ser por los descansos de la policía para comer donuts, en lugar de estar pisándote los talones. Más suerte la próxima vez.
TBA, EA

Trauma Center: Second Opinion



Con el original para DS no se pudo experimentar muy bien la sensación de ser un héroe del bisturí, pero el poder hacerlo en pantalla grande y con público, es irresistible.
Wii, NINTENDO

Tan lista como parece
Una jefa de expedición inesperada



No hay duda de la conexión emocional que muchos espectadores sienten con la historia de Mary Smith, por todos los momentos en *The Casting* que despiertan un sentimiento de valle misterioso (provocado en muchos casos por sus extraños dientes inorganicos).

Mary Smith, la estrella virtual de la demo tecnológica de Quantic Dream, *The Casting* (ver página 52) tiene una boca un tanto torcida y un labio superior tan grueso que transmite la vaga e incómoda sensación de que es una mujer artificial, irreal. Pero, echando una ojeada a la imagen de la actriz en que está inspirada, Aurelie Bancilhon, descubres que no es un fallo de los creadores; es una característica de la hermosa cara que les inspiró. Nos adentramos en el Valle Misterioso, el que separa el terreno en el que nos gusta ver imitaciones humanoides y otro en el cual nuestra actitud hacia las réplicas humanas se torna negativa cuanto más se acercan éstas a la perfección.

Cuanto menos, cuando hay dos cosas que se olvidan con respecto a esta teoría (tres, si incluimos el hecho de que el rigor científico que hay detrás de la investigación es más que dudoso). La primera es que no hay nada en la teoría que diga que no podemos contradecirla. Nada que diga que, con la tecnología adecuada, esfuerzo y talento, no podemos llenar ese valle y marchar hacia un irrealidad creíble.

Pero puede que los juegos no estén tan bien situados para el intento, ya que la otra cosa de la que nos olvidamos es que el movimiento amplifica de forma dramática el efecto: un robot inanimado puede inquietar a un público humano en mayor medida que uno que no lo es. Y, observando a Mary Smith, te das cuenta de que probablemente haya otra curva que trazar en el famoso gráfico del Profesor Moris, uno que profundiza mucho más: ¿qué pasa con los robots bajo nuestro control? Podemos tener altas expectativas para las replicas humanas, pero también tenemos un tolerancia intrínseca ante sus debilidades, su previsibilidad y sus fallos. Pero cada uno de nosotros ya tiene el humanoide más sofisticado que se haya construido jamás bajo sus control, 24 horas al día. Sabemos que puede girar sobre una aguja, convertir las lágrimas en risas en el tiempo que se tarda en pronunciar una palabra, o, si se tercia, trocear zanahorias y bailar al ritmo de la radio.

Quantic Dream, junto con otros animadores y expertos en robots, quizá esten dando los primeros pasos en la subida al otro lado del valle, pero para juegos que podrían resultar una cima falsa. Puede que detrás haya otra montaña que exija más esfuerzo de los desarrolladores que la primera.



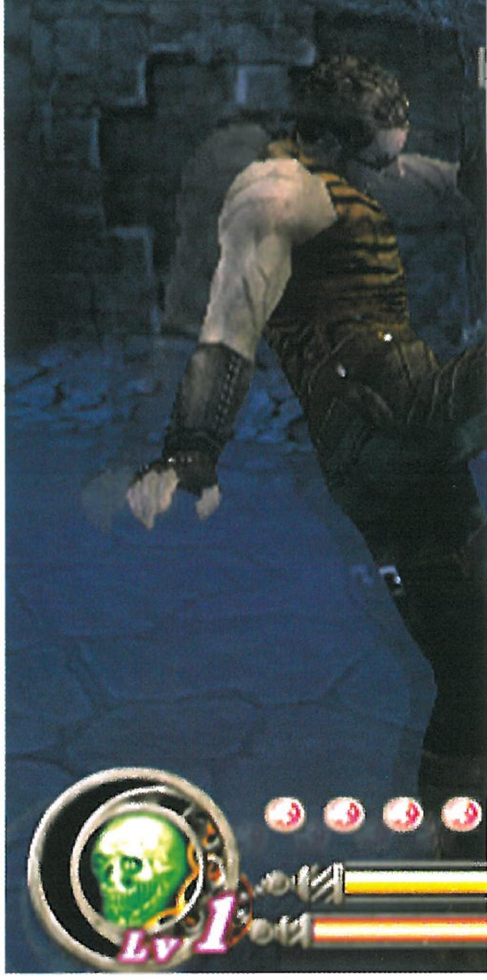
PLATAFORMA: **PS2**
DISTRIBUCIÓN: **CAPCOM**
ESTUDIO: **CLOVER**
ORIGEN: **JAPÓN**
LANZAMIENTO: **OTOÑO EN JAPÓN,**

God Hand

El *Devil May Cry* de Clover realiza un debut irresistible: un juego de acción que se ríe contigo, no de ti



Al más puro estilo beat'em-up 2D de Capcom, los personajes dominan la pantalla, con la dimensión extra utilizada para contraerlos mientras reciben golpes en los inacabables malabares de Mikami.







Aparte de conseguir recargar los poderes de *God Hand*, los golpes realizados llenan una fracción del contador de nivel que rodea su grotesca calavera. Con cada golpe que Jean reciba disminuirá drásticamente, incluso en la dificultad Normal, lo que implica que se necesitará habilidad para evitar esos resbalones.

Ya sea por culpa de retrasos accidentales o de desarrollos de consecución tardía, el programa japonés de lanzamientos para PS2 ha asegurado que el viaje de la consola al final de su protagonismo generacional sea en limusina. Aunque los gráficos de *God Hand* estén por debajo de *Yakuza, FF XII y Okami* (aunque no le faltan méritos técnicos, sus entornos son demasiado cuadrados), puede presumir de haberse ganado un hueco entre las estrellas de última hora de la consola. Este beat'em-up, tan abiertamente autoparódico que su existencia podría haber sido una alucinación en masa del E3, comienza las peleas con sarcasmo y las termina con una sonrisa.

Aunque quizá no sea una idea tan sencilla: los juegos de acción más recientes han mantenido el humor sin pretenderlo y la dificultad inalterada gracias a bromas rompehielos. Pocos de los que jugaron a *God Hand* en el E3 volvieron sin una sonrisa: todo un alivio para Atsuhi Inaba, jefe de Clover, que paseaba nerviosamente entre los stands de sus juegos. Y aunque no se puede decir que Shinji Mikami se ha ablandado –el propio trailer de *God Hand* lo vendía como: "acojonantemente difícil... pero justo"–, la verdad es que ha bajado algo su exigencia. *God Hand* busca lo ridículo del género de acción y lo potencia, generando comedia física con los combates y chistes visuales con los *power-ups*.

Este beat'em-up, tan autoparódico que su existencia podría haber sido una alucinación en masa del E3, comienza las peleas con sarcasmo y las termina con una sonrisa



El primer aspecto de Jean, con el pelo blanco y una chaqueta roja, quizá era un pelín demasiado similar a otro héroe de Mikami, así que su modelado para el juego ha definido un aspecto más moreno. Aun así, comparte la chulería de Dante.





Además, Mikami sabe que si hace falta explicar un chiste es porque no tiene gracia, así que ha reducido la complejidad del combate a dos botones de ataque, respuesta sensible al contexto (siendo dicho contexto casi siempre el pie del protagonista, Jean, hundiéndose en las partes sensibles de un enemigo) y evasión con el analógico derecho.

El jugador define los combos. Desde romper la cara a golpear con una lluvia de miembros, los combates son difíciles de tomar con calma: de hecho, desencadenar el mismísimo *God Hand* acelera tanto la banda sonora como el tempo de las peleas de Jean.

Aun así, ésos no son los ases de su manga metálica: las capacidades más impresionantes del juego están todas incluidas en las Roulette Techniques, iniciadas por la presión de un gatillo. Lo que provocan es un poderosísimo ataque aparentemente imparable que, como mínimo, destruye a su objetivo. Estos ataques suelen limpiar la pantalla de enemigos cercanos, escaparates, mobiliario y cristaleras. No obstante, ahora mismo la demo utiliza una ruleta fija –permitiéndote escoger tu método preferido de despachar a los malos–, mientras que es probable que, con los giros del juego acabado, evitará que te hagas con el control demasiado rápido, añadiendo además un elemento de riesgo: si obtienes un Fallo, una palangana de acero caerá sobre la cabeza de Jean sin ceremonia alguna, haciéndole tambalear.

La larga lista de movimientos que ofrece la demo desde el principio seguramente será dosificada en la versión completa, con lo que ésta será una especie de *God Hand: Party Edition*... Lo que resulta algo decepcionante, considerando lo bien que el juego funciona cuando te deja coger tu tarta y lanzarla. Pero la comedia, como los juegos de acción de mecánica precisa, se basa en el ritmo: y si *God Hand* debe mantener sus excesos tipo dibujo animado durante todo un juego, entonces debe hacer caso tanto de las reglas como de las sátira. Clover es un desarrollador idóneo para ello, habiendo explotado con este juego los dobles sentidos: el resultado es irreverentemente tonto, sobre todo, por su virtud de ser tremendamente inteligente, y ridículamente violento, a pesar de no verter ni una gota de sangre.

God Hand parece un juego creado para su plataforma y su tiempo, con el aire de que supone una despedida a los brazos, puños, nudillos y pies: los costes de la nueva generación implican que los juegos, literalmente, no podrán permitirse no tomarse en serio a sí mismos, y no hay lugar en las estanterías para la completa rareza de los arcades. Quizá no acabe siendo el caso, pues quizás *God Hand* se convierta en apuesta de éxito pero, en todo caso, Clover puede decir que el beat'em-up ha desaparecido de la mejor forma que podía hacerlo.

Cinco al día

God Hand da un paso atrás desde los orbes rojos, las pociones de salud y los botiquines hacia una era arcade más sencilla: Jean se recupera recogiendo enormes porciones de fruta (su repetida frase "¡Me encanta!" se soporta mejor de lo que se podría esperar). Los niveles de Roulette Technique y God Hand se recargan recogiendo cartas: normalmente, son estilizadas representaciones de la Muerte, pero de vez en cuando se mezclan con chicas ligeritas de ropa censuradas con buen gusto.







Los efectos de sonido cómicos y la animación que se acelera para igualar tus presiones de los botones consiguen que la violencia cause gran impacto y que sea fácil de digerir.



PLATAFORMA: **360, PS3**
DISTRIBUCIÓN: **ATARI**
ESTUDIO: **SEGA**
ORIGEN: **JAPÓN**
LANZAMIENTO: **NOVIEMBRE 06**

Sonic The Hedgehog

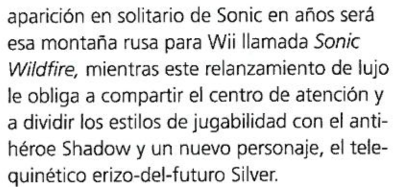
Sonic aprieta el paso en un título importante, pero sus compañeros de estrellato vienen empujando



Los niveles de Sonic son rápidos y vertiginosos, y recrean en 3D sus clásicas habilidades de una forma tan buena como los títulos hechos hasta ahora. Por desgracia, los controles no están a la altura.

En un principio, tenía que ser una vuelta a sus inicios: al menos, el título lo es. Quince años después de que el primer juego llevara el mismo nombre, Sega ha pulsado el botón de reinicio de la serie, y la verdad es que hacía falta. Ha dejado de lado ciertas habilidades y coprotagonistas para ofrecerle a su mascota azul un nuevo comienzo espectacular y refrescante en una nueva generación de *hardware*. Sin embargo, en algún lugar del camino, ha perdido toda su fe en esta teoría sobre el papel.

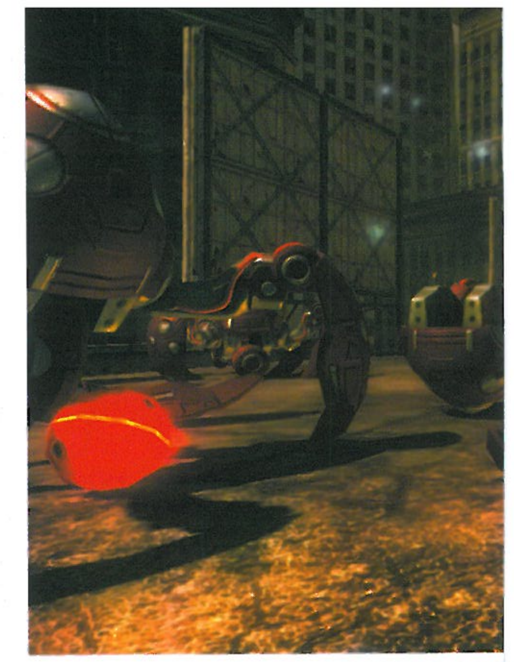
Quizá esas peticiones a gritos de que Sonic volviera a los *sprints* sencillos y deslumbrantes del principio acabaron ahogadas por el increíble éxito de ventas de ese revoltijo que era *Sonic Heroes*. Quizá surgió el miedo de que *Sonic Team* no consiguiera que Sonic funcionara como debía en 3D; o que, a pesar del poder que aún conserva la vieja serie, el erizo ya no tenga peso suficiente hoy día para llevar él solo el peso de un juego; o que su tradicional audiencia adolescente ahora quiere más variedad, destrucción y profundidad argumental y no le vale con correr rápido y saltar. Sea cual sea la razón, la primera aparición en solitario de Sonic en años será esa montaña rusa para Wii llamada *Sonic Wildfire*, mientras este relanzamiento de lujo le obliga a compartir el centro de atención y a dividir los estilos de jugabilidad con el antihéroe Shadow y un nuevo personaje, el telequinético erizo-del-futuro Silver.



> Quizá su tradicional audiencia adolescente ahora quiere más variedad, destrucción y profundidad argumental y no le vale con correr rápido y saltar

Aun así, según la actual versión, la causa de los puristas de Sonic no está totalmente perdida. Puede provocar justa inquietud, pero la mitad de Sonic de la demo (la otra le pertenece a Silver, y Shadow aún no aparece) sigue siendo el intento más convincente hasta el momento de recrear las carreras de Sonic en completo 3D, quizás excluyendo las primeras impresiones de *Wildfire*. A grandes rasgos, es increíblemente rápido y lineal, aunque la exploración revela rutas alternativas y atajos. La primera parte del nivel permite libertad de movimientos, pero siempre hay una mano guía, ya sea en forma de tobogán de aire o los familiares senderos de medallas. (Al pulsar el botón X –que también sirve para el ataque deslizante y rodante– Sonic recorre un camino de medallas a una velocidad surrealista). Estas guías son un contrapeso a la insufrible precariedad de los controles. La sensibilidad del cambio de dirección a plena velocidad es demasiado alta, mientras la cámara consigue, de alguna manera, ser a la vez lenta y salvajemente impredecible, provocando demasiadas caídas innecesarias. El combate, basado en el familiar pero aún cumplidor ataque en salto, además del clásico ataque deslizante, también necesita de una cámara mucho más estable para evitar momentos de locura y confusión.

Es un nivel sorprendentemente difícil, a veces incluso complicado de encarar, y aún con fallos de programación. Hay efectos secundarios inevitables causados por la velocidad de juego y su espíritu de la "vieja escuela", como que, a diferencia de la mayoría de juegos de plataformas modernos, estas secciones de *Sonic The Hedgehog* te animan a jugarlas varias veces para batir tus propios récords. La segunda fase de Sonic presenta al erizo corriendo de forma automática –de nuevo, una ayuda excesiva– por el suelo y las paredes de un túnel de agua irreal, envuelto en niebla. Con unos controles mucho mejor ajustados y un diseño adecuado, es pan comido, aunque algunas secciones de salto entre paredes no convencen, y no apetece lo





Correr por las paredes es una extensión natural de la velocidad de Sonic, y parece que formará parte de los niveles sobre raíles con forma de túnel, ofreciendo además atajos más complicados y con mayores puntuaciones en las partidas con libertad de movimientos. En la demo es un poco confuso pensar cuándo es posible y cuándo no.





Llamado a ser un título de lanzamiento para la PS3, Sonic no supone una exhibición impresionante del nuevo hardware; más allá de la resolución de la imagen, no hay muchas diferencias respecto a los juegos de Xbox de mayor calidad. Eso sí, la velocidad es increíble.











Aquellos toques más nostálgicos con las raíces de Sonic –como los cangrejos robóticos, o las referencias retro en los efectos de sonido– son de lejos lo que más se disfruta, pero pueden perderse en un juego que va camino de una confusión estilística.





La apariencia de los erizos ha alcanzado una estilización extrema, entre el antropomorfismo y lo simplemente raro. Es un duro contraste en un acercamiento cada vez más convencional al diseño del entorno y los enemigos.



Se habla de que tendrá diez áreas, que cada uno de los tres personajes podrá atravesar con su propio estilo; con el diseño de niveles ajustado a cada personaje, es probable que sus caminos estén separados. Podrás completar el juego sólo como Sonic, pero únicamente de forma superficial.

mismo volver a jugar esos interludios atmosféricos y emocionantes.

Detrás de estos niveles hay una promesa de compromiso, la sensación de que por fin Sega está preparada para utilizar de nuevo los puntos fuertes de su personaje más famoso, incluso aunque durante el proceso vaya a provocar cuestiones complicadas sobre su idoneidad en un juego de acción moderno. Desde luego, hay más que decir de ellos que del nivel de Silver incluido en la demo. Es un paseo soso, tosco y sin personalidad a través de los escombros del retrato robot de una ciudad en ruinas; más allá de las medallas marca de fábrica y de algunos entrañables cangrejos mecánicos, no hay nada que indique que estás ante un juego de Sonic, y muy poco que sugiera que juegas en una potente consola de nueva generación. Silver avanza arrojando escombros y cajas a los enemigos con sus poderes psíquicos –o devolviéndoles sus propios misiles–, usando su telequinesis en puntos toscamente predeterminados para elevar plataformas o transformar las vigas en muelles. El sistema de control es simple y lógico (mantén R para levantar los objetos, aprieta X para lanzarlos) pero, tal como se presenta, sin indicación ni selección de los objetivos y muy poca interactividad sensitiva, por no hablar de las escasas oportunidades para la creatividad que aporta el diseño de niveles, resulta vago y falto de interés. La física es sólo adecuada, y en conjunto no parece un avance –de hecho, parece más bien un paso atrás– ante ejemplos de la anterior generación como *Psi-Ops* o *Second Sight*.

Las secciones de Shadow tienen que probar que están mejor acabadas que las de Silver, pero, como parece que el gemelo siniestro de Sonic pasará la mayoría de su tiempo detrás del volante de un jeep armado, no es probable que retengan el estilo original de la serie. La presencia confirmada de un área poblada, en la que Sonic podrá interactuar con PNJ con un estilo "seudo-RPG", parece indicar una disolución todavía mayor del valiente intento de devolver la franquicia a las altas velocidades. Quizá sea el momento de que sus fieles finalmente cedan su posesión de Sonic a una generación que ha crecido con él como una estrella impetuosa y sociable de dibujos animados, y no un icono de los 16 bits. Pero no antes de que le hayan dado un último e impredecible giro al personaje.



Cataclismo sónico

Los detalles no están claros, pero los rumores sugieren que la trama está hiperdesarrollada en estilo y en contenido. Una princesa sacada de una escena de vídeo de Final Fantasy ha sido capturada por Robotnik, convertido en una mezcla de dibujo animado y realismo. Mientras, después de algún cataclismo futurista, Silver busca su origen, un MacGuffin conocido como el "disparador Iblis", que puede que crea que es el mismo Sonic. Tal narración parece fuera de lugar en el mundo de Sonic, pero ni eso choca de forma tan frontal como las contradicciones del diseño de personajes.



PLATAFORMA: **360, PC, PS2, PSP**
DISTRIBUCIÓN: **ATARI**
ESTUDIO: **EDEN STUDIOS**
ORIGEN: **FRANCIA**
LANZAMIENTO: **27 DE OCTUBRE**

Test Drive Unlimited

Una prueba con el veraniego juego de carreras de Eden deja ver increíbles maniobras ausentes en las primeras impresiones



Sentarse en un coche, juguetear con las ventanas, ajustar el asiento, tocar la bocina y acelerar el motor son auténticas dianas de jugabilidad, y mejoran *Unlimited* como experiencia de conducción. Además, transmiten una alegría refrescante.



Comida y diversión

Entre los edificios a los que puedes acceder, los restaurantes albergan retos que han sido creados o compartidos por otros usuarios. Lo que hace que sean un antro de perdición jugona es la naturaleza de la recompensa: cada reto requiere una cuota inicial, y el bote para el ganador sube con las cuotas perdidas por los que se quedan atrás, lo que significa que las creaciones más complicadas enseguida generan premios que crecen como una bola de nieve. Otro detalle *on-line* es que puedes abandonar tu garaje para ver a otros jugadores pasando como un rayo mientras tú te dedicas a lo tuyo, es una sensación a lo MMORPG que no resulta para nada tan molesta como suena. Otra cosa es si se conservará esta posibilidad cuando los servidores del juego estén repletos.

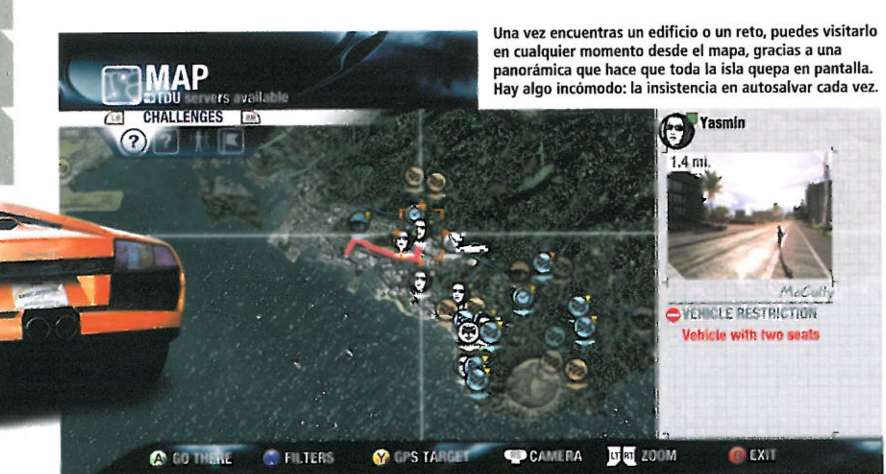
Cuando se hizo público el catálogo de lanzamiento provisional de la 360 chirriaba tanto como los dientes de los amantes de los juegos de conducción. Pero la realidad de dichos títulos –*Ridge Racer, Project Gotham* y *Need for Speed*– ha resultado ser mucho más diversa de lo que el encasillamiento del género puede mostrar. Lo mismo que ocurre con el intento de *Test Drive Unlimited* de reproducir el paraíso hawaiano de Oahu en un juego de conducción cuyo público sean más adultos con poder adquisitivo que fanáticos del tuneo.

El mundo que presenta el juego casi terminado es, a pesar de los defectos de las anteriores versiones, un logro en sí mismo: un paisaje fluido, físicamente enorme, que empequeñece a nivel de escala los ya vetustos mapeados de *San Andreas* y *Oblivion* (seguro), cruzado por toda una maraña de caminos; hace falta una hora para rodearlo con un coche de gama baja a través de sus continuas autopistas costeras. Es difícil que eviten pasear por la isla aquéllos que querrían utilizar las motocicletas del juego más allá de la pantalla... Aunque tienen que haber accedido a todas las tiendas de coches antes de tener acceso a ellas, una tarea odiosa que puede hacer que las motos resulten un detalle secundario. Y sería una auténtica pena, ya que las impresiones iniciales indican que son un entretenimiento muy sólido.

No obstante, si quieres viajar de tienda en tienda, chocarás frontalmente por un par de cosas. El control necesita cierta afinación, aun siendo accequible: quitar las ayudas a la conducción y aumentar la sensibilidad de giro ayuda a revitalizar los vehículos.

Además, tal como está refuerza la sensación de que demasiado camino de Oahu está asfaltado en línea recta, unos tramos que dan una sensación inicial de tremendo sosería. Pero pronto queda claro que pueden funcionar como trayecto para carreras, y el mayor atrevimiento surge de esquivar el tráfico a media velocidad, así como el hecho de que cuando te acerques a una curva, un cruce o una simple pendiente, lo harás a toda velocidad, lo que le da un refrescante aspecto de temeridad. Cada carretera ya explorada queda marcada con un trazo de color azul brillante, y un exhaustivo marcador te premia por recorrer cada porción.

Una vez encuentras un edificio o un reto, puedes visitarlo en cualquier momento desde el mapa, gracias a una panorámica que hace que toda la isla quepa en pantalla. Hay algo incómodo: la insistencia en autosalvar cada vez.



PGR 3 ofrecía la posibilidad de echar un rápido vistazo de izquierda a derecha al mundo que volaba a su lado, pero en *Test Drive Unlimited* es casi obligado soltar el acelerador y empaparse en algunos de sus escenarios.

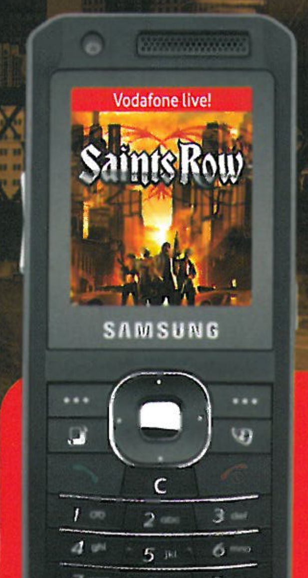
También hay presencia policía, aunque resulta innecesaria teniendo en cuenta que no hay recompensa por conducción temeraria –a no ser que quieras sacar una foto "peculiar" de tu coche–, e incluso hay numerosos retos que refuerzan el cumplimiento de la ley. Debes llevar a los compradores compulsivos a su casa dentro de un tiempo límite, pero no toleran bien la conducción violenta. También hay disponibles tareas secundarias de transporte de coches, una oportunidad para los jugones primerizos de poner sus manos lo antes posible sobre supercoches, por no hablar de las considerables recompensas monetarias por entregarlos con seguridad y cuidado, por lo que no conviene tratarlos como a los vehículos de los malos de *El Equipo A*.

Después de esas primeras horas de juego, queda claro que la demo de Xbox Live no es suficiente degustación como para valorarlo con justicia, aunque deja un sabor algo agrio. Aun así, tiene potencial de sobra como para despertar un apasionado amor de verano con la conducción, aunque es difícil que surja durante la primera partida.

La vida es móvil. Móvil es Vodafone.

¡Ponga el móvil en el suelo y las manos donde las pueda ver!

Disfruta en exclusiva con tu móvil Vodafone live! del videojuego "Saints Row"



Vodafone live! con 3G
Samsung Z150

Descárgate el videojuego "Saints Row" en tu móvil **Vodafone live!** y recupera el dominio de la ciudad de Stillwater usando todos los medios. ¡Todos!

Encuéntralo en tu **Menú Vodafone live! → Videojuegos**  o envía **JUE SAINTS** al **521.**

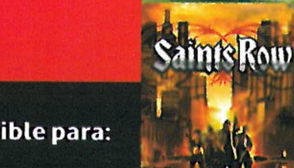
Y recuerda que sólo pagas 50 cénts. al entrar al Menú y navegas gratis sin límite.

Infórmate en el 1444 o en www.vodafone.es/live

WELCOME TO SAINTS ROW "A LITTLE SLICE OF HELL" POPULATION: TBD



También disponible para:





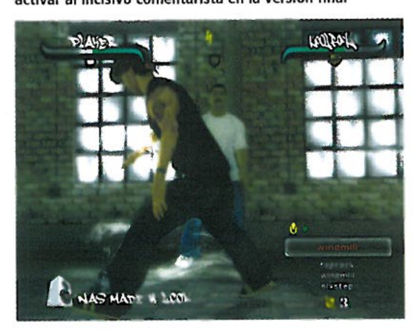
PLATAFORMA: **PS2, PSP**
DISTRIBUIDOR: **SCEE**
ESTUDIO: **FREESTYLE GAMES**
ORIGEN: **REINO UNIDO**
LANZAMIENTO: **20 SEPTIEMBRE**

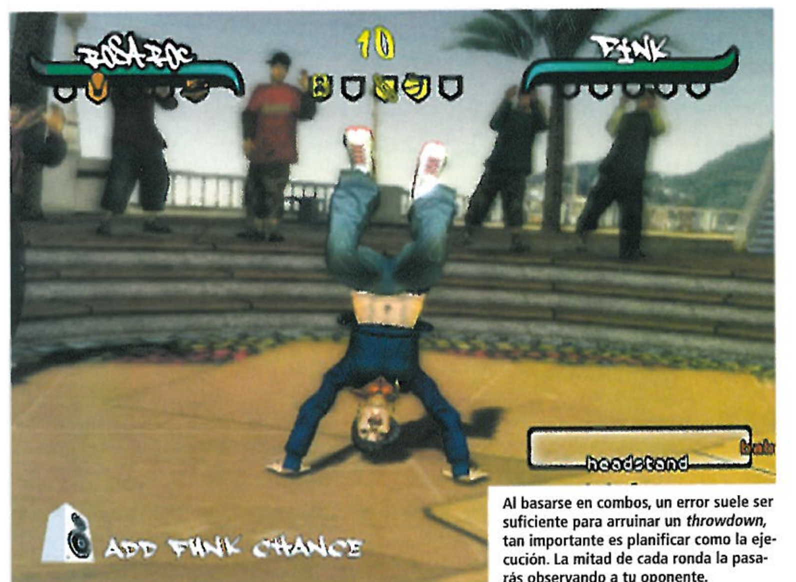
B-Boy

Un combate de bailes que no se basa tanto en turnos como en pinopuentes, toprocks y giros sobre el suelo



Puedes activar los "diss" y otros movimientos especiales si tienes suficiente expectación. Por fortuna, podrás desactivar al incisivo comentarista en la versión final





Al basarse en combos, un error suele ser suficiente para arruinar un *throwdown*, tan importante es planificar como la ejecución. La mitad de cada ronda la pasarás observando a tu oponente.

Los enfrentamientos *breakdance* que constituyen *B-Boy* pueden parecer pasto del reino de la acción rítmica, pero en realidad tienen más que ver con la habilidad para el encadenado de combos de un beat'em-up... aunque con diferencias importantes. Por una parte, hay que aporrear mucho menos los botones que en el típico juego de lucha, ya que la precisión y la planificación son claves. Por otra parte, no se trata de enfrentamientos uno contra uno sino "uno por uno", con cada jugador asumiendo el protagonismo por turnos mientras los contrincantes esperan a un lado, inquietos.

Hay cuatro movimientos básicos, cada uno vinculado a un botón principal: Toprock, Babyfreeze, Windmill y Sixstep. Necesitas empezar ejecutando uno de ellos para poder explorar las posibilidades más complejas de cada categoría, accesibles mediante múltiples pulsaciones a la cruceta. Algunos movimientos absorben energía y sólo pueden realizarse por un periodo de tiempo limitado, y en los equilibrios debes estar atento al marcador que debes mantener centrado con L1 y R1. Entre los movimientos más avanzados sobre la colchoneta, te aparecen barras indicadoras de control más exigente para las transiciones, así que fallar a la hora de mantener el equilibrio o abandonar antes de que se agote tu energía puede hacerte caer al suelo. Necesitas cada movimiento para empezar a moverte, agotándolo antes de cambiar al siguiente, de ahí el ritmo menos frenético que el típico tecleo de los bemani, y la necesidad de preveer a qué base vas a pasar. Aunque andar por el suelo al ritmo de la melodía también puede encadenarse como parte de la rutina.

Además de explicar los movimientos básicos, el tutorial ofrece un acercamiento pobre a detalles como el desbloqueo, encadenado y mejora de movimientos, e incluso al sistema de puntuación. Tal como están las cosas –lo que es preocupante, visto que va a salir en breve–, está claro que la mejor forma de aprender es lanzarse al vacío del escenario de prácticas del modo arcade, usando un *breaker* predeterminado para experimentar.

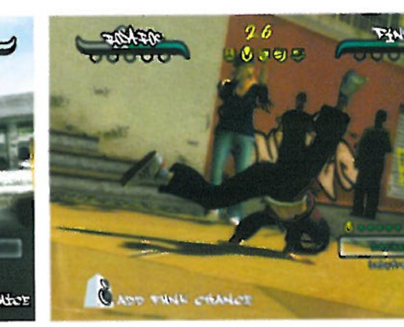
Alberga una buena selección de melodías groove y algunas animaciones de categoría, especialmente durante los equilibrios. Trazos de *graffiti* aparecen en el suelo cuando tus pies empiezan a moverse, y sibilantes líneas siguen tus movimientos mientras llamas más y más la atención durante una buena ejecución; esto provoca interacción con el público, pero puede ocultar algunos de los mejores movimientos en el momento cúspide.

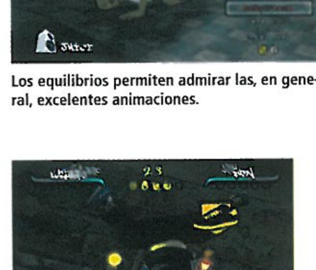
Es un placer ver un título basado en el ritmo que no depende de imitar con los botones una serie de indicadores, pero *B-Boy* necesita algunos cambios profundos en su interfaz, en la cámara y en su modo carrera. De hecho, tiene la clase de ritmo, espíritu y banda sonora que puede ponerlo a la altura de los mejores títulos, y sería una pena que no lo consiguiera.



Los equilibrios permiten admirar las, en general, excelentes animaciones.







En busca del crédito

Como añadido a tu acumulación de puntuación, algunos aspectos de la ejecución pueden hacerte ganar trofeos. Hay modos arcade dedicados a ganarte dichos aplausos, incluyendo encadenados continuos, trabajo con las bases, buen ritmo y variedad creativa, con cada maniobra seguida de un periodo de enfriamiento. Aun así, sólo una persona puede conseguir cada premio, lo que significa que robar los trofeos a tus oponentes es una de las mejores maneras de cambiar las tornas.



La versión de PSP es idéntica, incluso en el esquema de control y en los indicadores de la pantalla, y se controla bien. Aunque si los contadores de equilibrio son más exigentes y requieren jugar más con los gatillos, será otra historia.

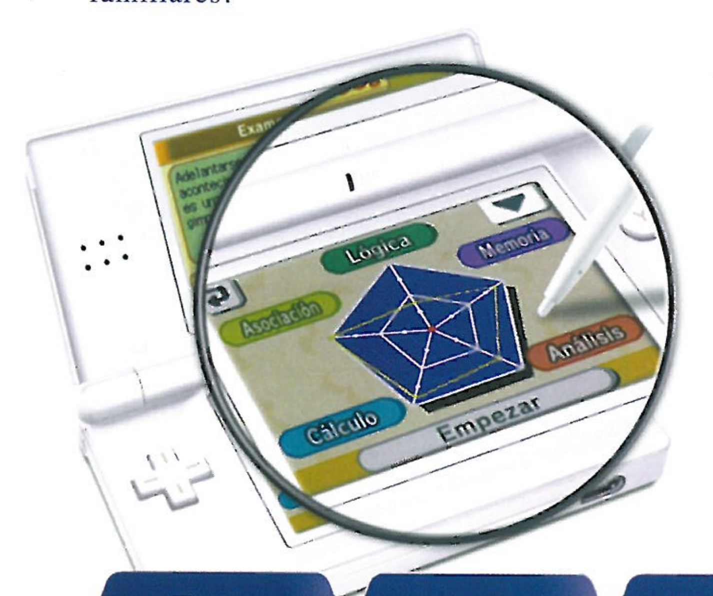
¿CUÁNTO PESA TU CEREBRO?

Ahora, a través de divertidos retos mentales, te vas a poder ver las caras con otros cerebros





Big Brain Academy es uno de esos programas que demuestra que **usar el cerebro puede ser de lo más entretenido**. Cinco categorías de ejercicios con **un montón de desafíos diferentes** pondrán a prueba tus neuronas... ¡y las de tus amigos o familiares!



Con un CARTUCHO 8 jugadores

La tecnología de la Nintendo DS permite que otros 7 jugadores puedan descargar temporalmente en sus consolas el juego **Big Brain Academy** y así competir en las mismas pruebas simultaneamente como en los mejores programas televisivos.



EL OCIO PENSADO PARA CUALQUIER GENERACIÓN

BRAIN TRAINING | TRAUMA CENTER | ELECTROPLACTON | TETRIS | BIG BRAIN ACADEMY | NINTENDOGS

El cerebro humano pesa una media de 1,3 Kg., poco más que una bolsa de azúcar. El cerebro más pesado del reino animal es el de la ballena, con unos 7,8 Kg. de peso. ¿Cuánto pesa tu cerebro?







www.touchgenerations.com

PLATAFORMA: **PSP**
DISTRIBUCIÓN: **PROEIN**
ESTUDIO: **CAPCOM**
ORIGEN: **JAPÓN**
LANZAMIENTO: **SEPTIEMBRE**

Ultimate Ghosts 'n' Goblins

Ya no hay lágrimas, pero quedan el sudor y la sangre. ¡Levántate, SirArthur!



Un inicio engañosamente nostálgico lleva a un clímax eufórico, con el motor 3D vanagloriándose más allá del plano bidimensional. Este jefe se conjura a partir del polen, desde una hierba increíblemente animada.





Maldecirás al juego cada vez que aparezca un mago cerca de un enemigo importante, y seguro que Ultimate lo hará siempre que pueda. Casi puedes oír las risitas.



La guerra del pulgar

Lo que al principio parecía ser uno de los problemas más graves del juego (y uno, además, fuera del alcance de de Capcom) es, en realidad, uno que los mismos jugadores pueden resolver si su pulgar está por la labor. Se trata, claro está, de la cruceta de la PSP. Su falta de firmeza provoca cierto retraso en los movimientos, y usar la palanca analógica sólo sustituye un fallo por otro, dejándote en una situación nada envidiable. Por fortuna, lo único que necesitas para lograr una buena respuesta es apretar la cruceta con mucha energía; menos mal que el *hardware* es resistente. Aun así, es probable que Capcom lance otra remesa de sus muy aplaudidas capuchas para cruceta.

Durante mucho tiempo el miedo ha sido el alma de la serie, pero, gracias a que ahora se prima más la intensidad que las habilidades del jugador (y esto quiere decir que el jugador debe tener las garras más afiladas), *Ultimate Ghosts'n' Goblins* ofrece, por fin, la oportunidad de ser intrépido en lugar de conservador.

Eso sí, si lo deseas, todavía puedes empeñarte en jugar la guerra de desgaste de siempre, abriéndote paso gracias a centenares de *continue* antes de derrumbarte justo ante la meta. Pero, ahora que se ha afinado el ritmo de cada hacha lanzada y cada escupitajo de bilis ácida para favorecer un estilo de juego casi suicida, serás un Arthur muy pobre si tomas ese camino. Y él es, más que nunca, el personaje en que Fujiwara y compañía quieren que te conviertas. Su absurdo heroísmo ya no es una parodia de cómic, sino un código de conducta; así que aprieta la mandíbula, salta a las fauces de la muerte y no pienses en los momentos en que sólo tu dignidad permanece tras una armadura.





Cada uno de los tres niveles de dificultad afecta a detalles como las vidas o la colocación de los objetos.

Cada enfrentamiento tiene su propio patrón de saltos a toda pastilla, regates a tiempo y golpes oportunos que te permitirán avanzar ileso, y, de hecho, la perspectiva de utilizar cada uno de ellos no deja duda alguna del valor de *replay* del juego. Aunque su principal tema es la muerte –¡un carrusel de la muerte!–, *Ultimate* se obstina en seguir con vida. Quiere ser jugado, rejugado, confrontado, desafiado... y, sólo entonces, vencido. Los objetos secretos están escondidos con astucia en la superficie de cada nivel, sólo disponibles para los más habilidosos.

Gracias a los nuevos escudos y hechizos, *Ghosts'n' Goblins* ha completado una doble pirueta desde las recreativas a las consolas. El primer salto, a Megadrive, trajo consigo *continue* infinitos y la opción realista de acabarlo. Este segundo salto a PSP trae mayores cambios de tácticas, pues debes sacar provecho de las oportunidades que el instinto de supervivencia te hacía descartar antes. Así, mientras el diseño de las recreativas impedía los descansos y la estrategia, ahora cuentas con un enorme inventario. El sistema de compra y destrucción de las armaduras anteriores se ha transformado en un indicador de energía, que sube y baja gracias a las botellas de poción que encuentras por ahí.

Pero algunas cosas no cambian nunca, y Fujiwara está demasiado apegado a su juego como para plantearse qué cambiaría en él. El infame mago aún acecha escondido en su lejana dimensión, cruzándose en tu camino en los momentos más inoportunos para transformarte en pollo, saltamontes, vieja o esqueleto; la mecánica de salto sigue obligándote a continuar la trayectoria que elegiste al abandonar el suelo. Recoger armas al ritmo con el que se materializan sigue siendo un error de novato (las armas mortero son peores que nunca), y las zurras de los jefes dejan en evidencia a los peor preparados.

Ultimate lleva más tiempo del esperado a punto de salir al mercado, pero está claro que su irregular frecuencia de refresco es la que lo mantiene fuera de las tiendas. Cuando finalmente esté a punto y Capcom empiece a producirlo, cuesta imaginar que alguien le eche en cara su retraso.


XBOX 360

Steefel niega la influencia directa de las películas en el aspecto del juego: "Si tomas artistas que sean buenos de verdad y haces que partan de un material que sea tan explícito sobre el aspecto que debe tener cada cosa, al final todo se parecerá mucho entre sí".





Para hacer los combates más dinámicos, hay habilidades que sólo estarán disponibles cuando un oponente esté en un cierto estado; puedes usar a las muchedumbres para atacarles.



El Eriador de *Lord of the Rings Online* tiene unos efectos y unos detalles increíbles, aunque modelados con cierta falta de personalidad. Dependerá mucho del motor: gran parte del éxito de *WoW* vino de su baja exigencia técnica.



Lord Of The Rings Online: Shadows Of Angmar

El tradicionalista MMO de la Tierra Media de Turbine explota lo que conoce en su primera lucha por la corona de World of WarCraft

PLATAFORMA: **PC**
DISTRIBUCIÓN: **CODEMASTERS ONLINE GAMING**
ESTUDIO: **TURBINE**
ORIGEN: **EE.UU.**
LANZAMIENTO: **INVIERNO 2006**

Las licencias más populares no garantizan a los MMORPG un éxito generalizado, como ha probado *Star Wars Galaxies.* Ser fiel a las fuentes puede restringir la libertad de evolución que precisa un mundo virtual. Pero una franquicia plenamente desarrollada puede proporcionar un nivel de detalle inestimable para aplacar la continua sed de contenidos de estos juegos. A ese respecto, el productor de *Lord of the Rings Online,* **Jeffrey Steefel,** está seguro de que tiene la gallina de huevos de oro. "Puedo dedicar todo el dinero del mundo a encontrar a los mejores guionistas, los mejores diseñadores, los mejores artistas, y nunca podrían concebir un mundo tan rico, profundo y consistente como el de Tolkien".

Ahora que trata directamente con los "increíblemente flexibles" herederos de Tolkien después de que Vivendi renunciara a la licencia, Turbine puede encontrar soluciones a espinosos problemas contextuales como el uso de la magia, la muerte y el combate jugador contra jugador (ver "Intereses en conflicto"). Incluso les han dejado resucitar de forma anacrónica el reino del Rey Brujo, Angmar. El lanzamiento inicial será consecuente con el primer libro en tiempo y lugar. Después el mundo se expandirá para incluir a gente como los Rohirrim (y con ellos, el combate a caballo). Estará formado por espacios contiguos, con redes estables proporcionando transporte instantáneo; 45 niveles de aventuras culminarán en un intenso final. Conscientes de que el título puede resultar un gancho para muchos jugadores nuevos, Turbine apuesta sobre seguro. "Queremos que la gente que está jugando a los MMORPGs más populares se sienta cómoda" dice Steefel, pero usa un plural falso, porque el diseño de *Lord of the Rings Online* tiene muchos parecidos con el refinado conservadurismo de *World of WarCraft.* Hay, no obstante, signos de unas cuantas innovaciones.

Por ejemplo, la "originalidad persistente" implica que los encuentros clave de grupo ya no se repetirán ante ningún personaje, lo que le proporciona a los jugadores una influencia personal y coherencia narrativa a la que están acostumbrados en las aventuras *offline.* Luego están los Atributos, un sistema para conseguir medallas por hazañas que mejoran la habilidad y oficio de tu personaje. Es una aplicación inteligente de un diseño familiar y convencional a las demandas particulares de un MMORPG (en este caso, la necesidad de individualización); lo mismo para los fascinantes pero aún no vistos Encuentros. Son combos QTE (Quick Time Event, de secuencia de botones) de disparo rápido, que aportan inmediatez al normalmente oscuro mundo de las dinámicas de los modos multijugador *online* (ayudados por chat de voz).

Todo esto puede resultar ser poco más que un embellecimiento para una plantilla ya creada, pero en un mercado que ha tardado en aprovecharse del éxito de *World of Warcraft* –acompañándolo con un montón de importaciones extrañas y experimentos cerrados–, el acercamiento maduro y formulaico de *Lord of the Rings Online* es una ventaja casi tan fuerte como su propia licencia. Con esta combinación, puede llegar a convertirse en el nuevo –el segundo– MMORPG occidental de masas.



Todas las razas disponen de siete clases: Cazador, Ladrón, Campeón (un guerrero cañero), Guardián (el "tanque"), Maestro del Conocimiento, Trovador (que produce daños mágicos o cura) y Capitán, con coloridos adornos.



Intereses en conflicto

Aunque Turbine confirmó en el E3 que *Lord of the Rings Online* permitiría el combate jugador contra jugador, aún no ha dicho cómo va a justificarlo, considerando que las cuatro razas anunciadas -enano, elfo, hobbit y humano- son aliadas. Tanto Turbine como los herederos de Tolkien son reacios a hacer jugables a razas antagonistas como los orcos, ya que creen que carecen de inteligencia e individualidad. La respuesta de Turbine tendrá que ser más sofisticada que lo que Steefel llama las soluciones "semánticas" que han creado para la muerte (la han renombrado como "derrota", y la salud "moral") y la magia. "Hay cinco magos en toda la historia de la Tierra Media", incide Steefel. "No puedes ser uno de ellos. Necesitamos redefinir por qué se produce la magia".

TU NUEVA OPCIÓN

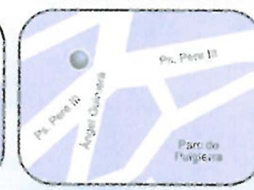
TUS TIENDAS ESPECIALIZADAS EN VIDEOJUEGOS



Alcalde Armengou, 18
Manresa Tel: 938730838



Galerias Passeig, 39
Manresa Tel: 938730838



C.C. Carrefour Manresa
Manresa Tel: 938730838



C.C. Eroski Terrassa
Terrassa Tel: 937839222





Clos, 55
Igualada Tel: 938068273



Sant Pau, 24
Figueres Tel: 972678781



Sant Josep, 15
Figueres Tel: 972678781



C.C. Anec Blau Local A-14
Castelldefels Tel: 936321687



Tres Creus, 164
Sabadell Tel: 937273849

¿Quieres formar parte de nuestro sistema de franquicias?

info@bladecenter.es



¡ ESCÚCHANOS !





PLATAFORMA: **PC**
DISTRIBUCIÓN: **MINDSCAPE**
ESTUDIO: **OUTERLIGHT**
ORIGEN: **REINO UNIDO**
LANZAMIENTO: **YA DISPONIBLE ONLINE; EN SEPTIEMBRE EN TIENDAS**

The Ship

¡Todos a bordo! La diversión consistirá en asesinatos. Será el viaje de tu (corta) vida



Hay una competición de cuellos rebanados. Da la espalda un momento y te puedes encontrar con una navaja de afeitar, u otra arma cortante, apoyada en tu garganta.



Actividades del día

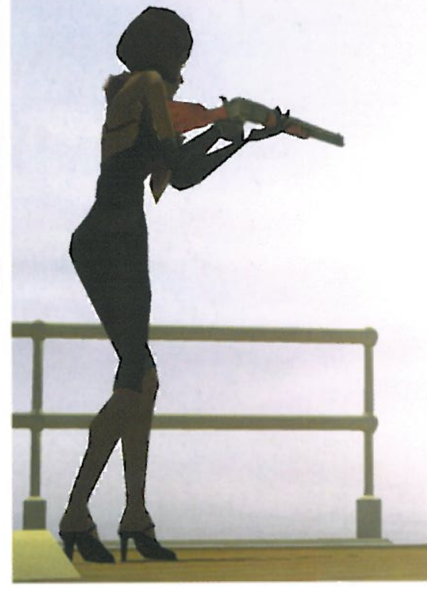
Mientras recorren los pasillos de *The Ship*, los jugadores deben atender a una serie de "necesidades". Como en Los Sims, éstas incluyen vaciar la vejiga, lavarse o ducharse, mantener relaciones sociales, entretenerse o echar una siesta. Si no tienes en cuenta los deseos básicos de tu personaje, acabarás por los suelos. ¿Qué harás, correrás el riesgo de utilizar el hacha, o volverás a tu cabina para dormitar un rato? Eso sí, aún es más entretenido el estado "trauma". Si presencias o cometes demasiados asesinatos, necesitarás visitar a un psiquiatra.



Cuando tu objetivo saca una pistola y le arrestan por ello es cuando este juego te llega al corazón. *The Ship* no es como ningún otro título multijugador que hayas probado. Y cuando esperes en cubierta, hacha en mano, preparado para clavar su filo entre los hombros de la víctima, te darás cuenta de otra cosa. Como los octogenarios que disfrutan de los viajes del IMSERSO, puedes llamar a este sitio tu hogar.

Hay pocos títulos multijugador que vivan del aire: necesitan generar un grupo de seguidores, o nadie los usará. Así que un juego inconformista, que no tiene aficionados de antemano, debe ser realmente muy bueno para tener gancho. *The Ship,* antes un mod para *Half-Life,* convertido ahora un barato estreno *online,* tiene la ventaja de ser tan bueno como imaginativo.

Su inicio no se parece al de ningún otro multijugador. Los participantes son "invitados" por un misterioso Sr. X a viajar en un barco de crucero. Allí descubres que no estás a bordo para disfrutar de los canapés y de la piscina, sino para asesinar a los demás pasajeros. Uno por uno, debes acechar por los pasillos, buscando tu presa. Después, cuando los tengas acorralados, tienes que usar lo que tengas a mano para cumplir con tu contrato, ya sea un palo de golf, una pistola de bengalas o el brazo de un maniquí.

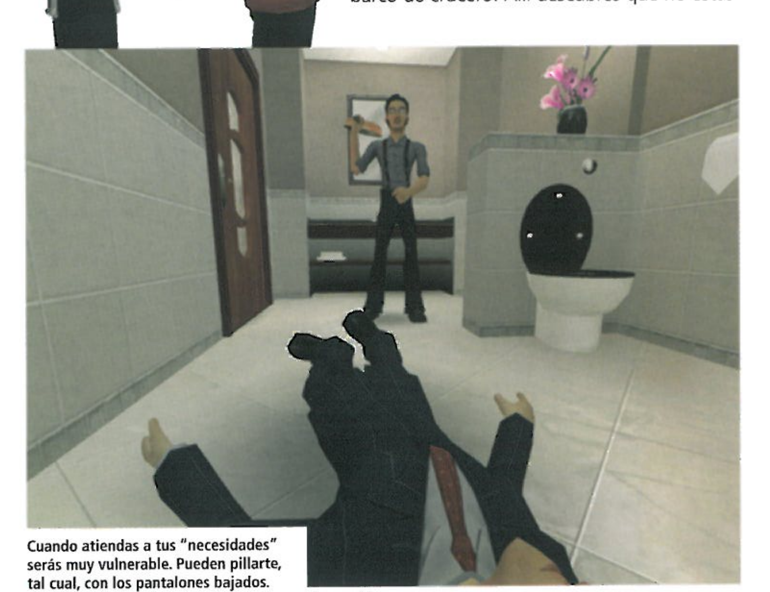


¿Parece sencillo? Bueno, es que al mismo tiempo que tú acechas, estás siendo acechado: también llevas la marca de la muerte. Esto crea una intensa sensación de paranoia. Identificar a los jugadores implica acercarte a ellos para hablarles, exponiéndote siempre a un posible asesinato. Todo el mundo anda a toda prisa, vagando de habitación en habitación, recogiendo armas y atendiendo a sus "necesidades" (ver "Actividades del día"). Cada mínima desviación de un camino preestablecido –un segundo vistazo, quizás incluso la silueta de un cuchillo– produce pánico. Eso sí, hay algunas áreas seguras: en la cárcel no hay armas, y los guardias apostados por todo el barco arrestan rápidamente a cualquiera a quien vean abiertamente con un arma. Aunque se les puede sobornar: cada jugador comienza con un salario considerable que puede gastar en ropa, comida, alcohol y divertidos monóculos. Perder a un enemigo en red tras ponerse un sombrero a lo Abraham Lincoln antes de acercarse a los servicios es un momento de juego que jamás olvidarás.

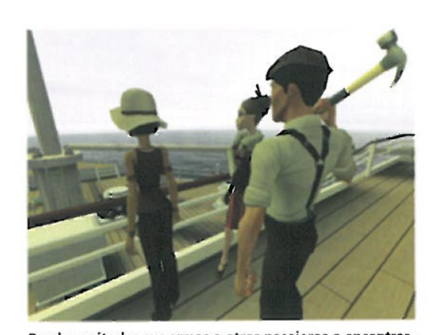
¿Se llenará el barco hasta la borda? Para funcionar de verdad, los servidores deben estar repletos. El lanzamiento de la versión *Half-Life* de *The Ship* atrajo un flujo estable de jugones curiosos pero ¿volverá ese mismo público? Aunque existen personajes de IA, no es tan divertido jugar contra ellos. Para llenar el barco hacen falta cientos de jugadores que apuesten por la visión de Outerlight. Hay que ver si están dispuestos a apuntarse a una travesía de este tipo.



Puedes comprar bebida y comida en las cantinas del barco. Calmarás el hambre y el sed, pero te obligarán a acercarte después al lavabo y, probablemente, a cruzarte con un asesino. El nuevo aspecto del juego es un salto considerable con respecto al original de *Half-Life.*



Cuando atiendas a tus "necesidades" serás muy vulnerable. Pueden pillarte, tal cual, con los pantalones bajados.



Puedes quitarles sus armas a otros pasajeros o encontrarlas rebuscando en los camarotes. Encontrarás martillos y hachas en las cajas de herramientas de los pasillos.



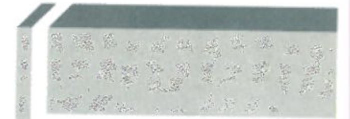




Los puzzles de colores cumplen una importante función en *Meltdown*, por eso esta vez Awesome ha incluido una tabla de mezclas en la esquina superior derecha.

Mercury Meltdown

Los metales venenosos se vuelven amables cuando Mercury se enrolla, decidido esta vez a labrarse un nombre por sí mismo



PLATAFORMA: **PSP**
DISTRIBUCIÓN: **IGNITION ENTERTAINMENT**
ESTUDIO: **AWESOME STUDIOS**
ORIGEN: **REINO UNIDO**
LANZAMIENTO: **SEPTIEMBRE 2006**

Hay dos detalles que se hacen inmediatamente evidentes al jugar a la secuela de *Archer Maclean's Mercury*. El primero es que el diseño anacrónico a lo Amiga ha sido sustituido por un marcado estilo de dibujos animados. El segundo es que ya no volverá a ser nunca el *Mercury* de Archer Maclean.

Este último cambio es el más controvertido. "Lo primero que supimos sobre el abandono de Archer fue cuando volvimos a trabajar y nos dijeron que lo había dejado", afirma Ed Bradley, director del estudio Awesome. "No tengo ni idea de lo que ocurrió". ¿Cuál ha sido la implicación de Maclean en la secuela? "Como mucho algunas notas".



¿Hay que preocuparse? La respuesta quizá radique en el primer cambio. Más que una elección estética superficial, el giro hacia algo cercano al *cel shading* es un signo del deseo del equipo de retener los fundamentos del Mercury original, aunque presentados de una forma más accesible.

Es una tendencia que cala hondo en todo el juego. *Meltdown* tiene ocho mundos (ahora llamados laboratorios), cada uno con 17 niveles que puedes jugar en cualquier orden. Para pasarlos hay que "guardar" el 50 por cien del mercurio disponible, pero lo puedes recolectar como quieras: el 100 por cien de la mitad de niveles, por ejemplo, será suficiente si los otros resultan ser demasiado complicados. Como modo de permitir una progresión más suave, sin olvidarse de dejar una dosis de carnaza para el jugón de alto nivel, es una solución elegante.

Todos los cambios están orientados a rebajar la dificultad del juego original. Un modo "vista libre" permite a los jugadores pausar la partida y echar un vistazo a todo el laberinto; aunque se agote el tiempo, puedes completar el nivel, guardar el mercurio y recolectar bonus: lo único que no podrás conseguir es batir los récords de puntuación.

Respondiendo a la petición de un editor de niveles, Bradley explica: "si vieras lo complicado que es nuestro editor, no lo pediríais". En su lugar, el juego incluirá un "patio de juegos" para que los jugadores exploren los objetos de nivel.



A pesar de que ahora cuentan con unos gráficos más agradables, los laberintos no han perdido un ápice de su complejidad. Como la mayoría de jugadores elige la vista cenital, todos los objetos de nivel se han rediseñado para ser identificables desde arriba.

En cuanto a los niveles en sí, los que se han visto son una mezcla del original. El juego sigue teniendo tanto de prueba y error como de plataformeo. Hay nuevos objetos por nivel, diferentes tipos de suelo y "cambios de estado", que pueden hacer que el mercurio se caliente y sea más difícil de controlar, o que se congele. Además, ahora hay cinco juegos sociales, que ofrecen cierta variedad de retos, desde carreras sencillas a un intrincado puzzle con bloques. Los jugadores también podrán descargarse nuevos laboratorios completos vía Wi-Fi (los métodos de pago y entrega aún se están discutiendo). Los problemas técnicos, como los tiempos de carga, se han pulido, pero el mítico sensor de inclinación USB no tendrá una última aparición estelar. Aunque hay un prototipo que funciona "en una caja en algún sitio" en el edificio de Awesome, las dificultades a la hora de empaquetar y vender un periférico de una *third party* son demasiado grandes.

Aunque no es revolucionario, parece que *Meltdown* resultará una buena compra, con el doble de niveles que el original. Es pronto para decir si la alquimia de Awesome ha producido oro por segunda vez, pero el resultado parece muy bien acabado.



El retorno de la masa

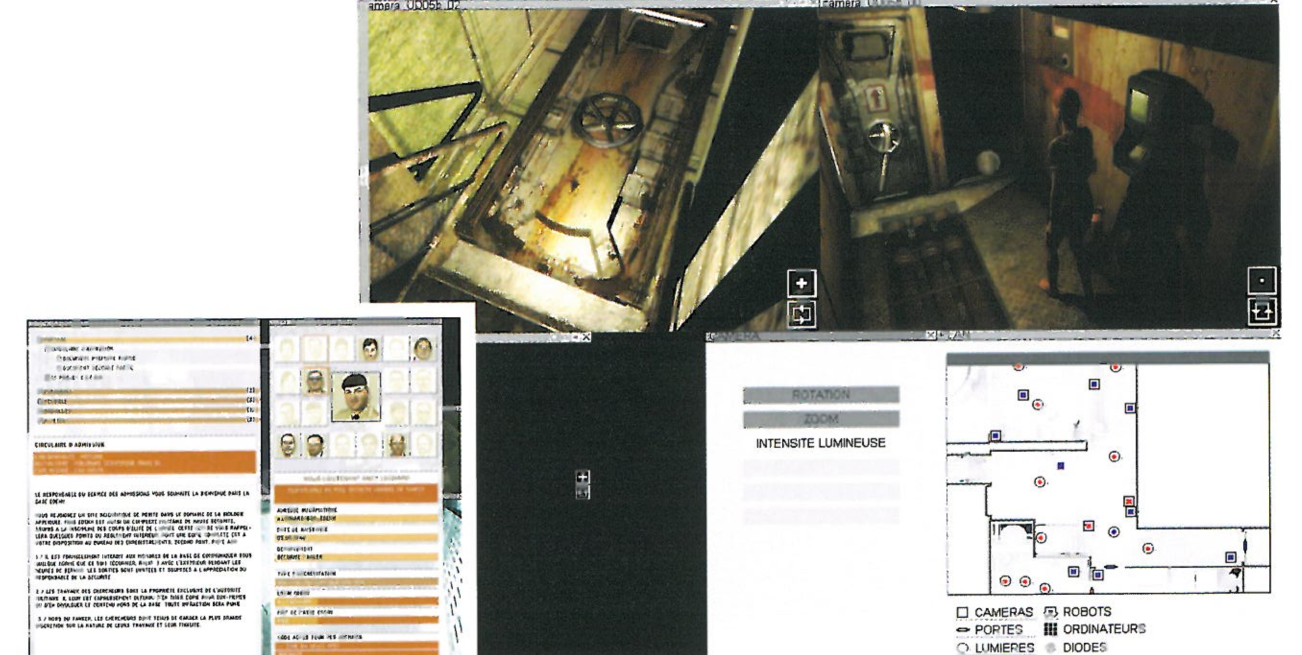
Aunque las pantallas de menú presenten a la susodicha masa bailando, el "diseño de personajes" ha provocado en el equipo de *Mercury* unos buenos dolores de cabeza. "No hemos sido capaces de encontrar un método de hacer antropomorfa a una masa de metal venenoso sin que resulte ridícula", se queja Bradley. Los enfoques tradicionales no tuvieron éxito: "Puedes intentar ponerle ojos pero, cuando se divide, ¿tiene que tener cada masa también ojos?".



PLATAFORMA: **PC**
DISTRIBUCIÓN: **MICRO APPLICATION**
ESTUDIO: **LEXIS NUMÉRIQUE**
ORIGEN: **FRANCIA**
LANZAMIENTO: **PRINCIPIOS 2007**

Como Yorda en *Ico*, la heroína Léa no es una supermujer, pero aprende a cuidar de sí misma conforme el juego avanza.





A través de la intranet accederás a información de contexto y a códigos de autorización. El uso de programas banales para navegar y enviar e-mails recuerda a In Memoriam, aunque es un avance pobre sobre la integración al mundo real de aquel.

Experience 112

Los autores de *In Memoriam* mezclan poder y frustración en este thriller con cámara de seguridad

Los fundadores del estudio francés Lexis Numérique tienen antecedentes muy diversos –técnicos y artísticos–, y sus experimentos con lo interactivo abarcan de todo, desde juegos para jugadores ocasionales o publicitarios hasta aventuras serias. No resulta sorprendente que sus aproximaciones al diseño de videojuegos produzcan unas experiencias diferentes.

La última de ellas (¿de verdad es la número 112?) vio la luz cuando Lexis intentó, a punto de acabar el desarrollo, añadir cámaras de seguridad a *In Memoriam,* su misterio de abducción multimedia. El agobio de tener que cambiar todo el estilo de juego y las tecnologías asociadas provocó que la idea se desechara, pero un miembro del equipo, Nicolas Delaye, decidió llevar más allá el concepto. El resultado fue Léa, un personaje de IA al que el jugador "controla" o, mejor dicho, en el que intenta influir mediante cámaras de seguridad: sus motivaciones, acciones y objetivos son totalmente autónomas. Lo que te une es que ella resulta estar atrapada en una base militar, y tú estás sentado en la mesa de control de dicha base.

Este es básicamente un juego de comunicación y exposición: debes encontrar formas de interaccionar con Léa, descubrir quién es, quién eres tú y por qué estáis ambos allí. Puedes escucharla hablar, pero sólo puedes responder abriendo puertas, encendiendo interruptores, cámaras y ordenadores, además de manipular unos cuantos robots. Ella sugiere ciertos códigos de comunicación, pide lo que necesita y sigue adelante gracias a tu ayuda. Pero no puedes sacarle más de lo que te quiera dar, y nace una frustración deliberada del hecho de que no puedas hablar con ella ni protegerla siquiera de un peligro del que estás al tanto. La inspiración principal de Delaye para estos sentimientos encontrados de vouyerismo e impotencia es, evidentemente, *Gran Hermano.*

En contraste, el jugador tiene un poder considerable para evitar que Léa alcance sus propios objetivos, y tendrá libertad para ejercerlo mientras sea apropiado. A medida que el juego descubre sus cartas, también lo hace en el acceso a las redes de los ordenadores de más oficinas –ya que Léa desbloquea sistemas durante su camino– y, con ello, accedes a nuevas habilidades. Al comienzo sólo puedes mirar a través de una cámara, después con hasta tres¡, para llegar a hacer zoom, luego rotar verticalmente y horizontalmente (lo que permite imitar los síes y noes con la cabeza), detectar calor, analizar el movimiento de labios... Así que, mientras vas ganando un control total sobre la base, en un sentido videojueguil tradicional –decidir las acciones de un personaje– el control final está totalmente retenido.

Es una idea novelesca con ramificaciones fascinantes. Su éxito dependerá de la calidad de la IA de Léa y de su caracterización: necesita ser excepcionalmente encantadora para compensar a los jugadores por perder el control al que están habituados.





El mapa de abajo a la derecha muestra lo que está encendido (en rojo) y apagado (en azul). Es interactivo: con un click cambias las pantallas de las cámaras en tiempo real.





Canal Ocio ahora también en Televisión
Busca la cadena VEO en tu TDT
canal ocio cine y videojuegos
cine y videojuegos
Y para celebrarlo Sorteamos
F1 06 Formula 1
para PS2
Envía FORMULA al 7227
(Coste del SMS 0,90 euros + IVA)
Ya puedes ver el nuevo programa de televisión de Canal Ocio dedicado al Cine en DVD y los Videojuegos. Sintonízalo en tu casa, de lunes a viernes a las 20:45 en VEO tv, una de las nuevas cadenas TDT (Televisión Digital Terrestre) ¿aún no tienes TDT en casa, a qué esperas? disfruta de hasta 20 canales desde hoy mismo!
Además, si no puedes ver el programa en televisión, podrás disfrutar igualmente de él diariamente viéndolo o descargándolo desde canalocio.es
entra ahora!

PLATAFORMA: **PSP**
DISTRIBUCIÓN: **VIVENDI**
ESTUDIO: **REBELLION**
ORIGEN: **REINO UNIDO**
LANZAMIENTO: **SEPTIEMBRE 2006**

Corrupción en Miami: el videojuego

Muchas sorpresas: lo hace Rebellion, sólo para PSP, y es un juego de acción diseñado para una portátil

La pantalla inicial de *Corrupción en Miami* resume en sólo tres palabras la posibilidad del juego de cumplir tus expectativas: "Selecciona: Crockett/ Tubbs". Rebellion ha vuelto a utilizar la habilidad ya demostrada con *Rogue Troper* de trabajar con un material consolidado y la ha aplicado a la serie de Michael Mann (ahora película) con un chispazo de neón y reflejos de atardecer rojizo.

Mucho menos superficial de lo que cabría esperar de la adaptación para portátiles, *Corrupción en Miami* es un juego en el que sólo tienes que eliminar criminales y camellos, pero ofrece una inteligente adaptación de los movimientos de correr, esquivar y disparar a los incómodos controles de la PSP. Gracias a la cámara, totalmente automática, con el gatillo derecho intercambias el control de movimiento por el de la mira láser, lo que significa que es esencial llevar a Crockett (o, claro está, a Tubbs) detrás de algún parapeto antes de empezar a disparar. Por suerte, puedes esconderte y disparar desde detrás de casi cada objeto del juego, lo que recrea perfectamente tanto el aspecto de los tiroteos que recordarás de la serie como la satisfacción de un juego para pistola de luz clásico. Un placer amplificado por la inclusión de un modo para dos jugadores vía Wi-Fi, que proporciona una compenetración instantánea cuando Crockett y Tubbs se esconden y asoman la cabeza mientras uno apunta y el otro recarga. Quizá es porque el encanto del modo para un jugador cansa más rápido de lo esperado, pero ya parece claro que el modo cooperativo ofrecerá esa emoción que, en general, está ausente del catálogo de PSP.



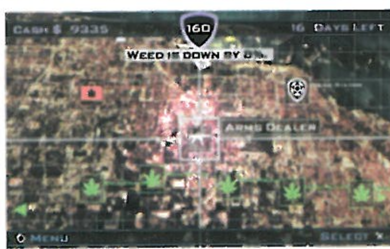


Hay que saber usar los parapetos. Los movimientos responden bien al contexto (cajas, sofás, barras de bar...). Los enemigos también se esconden, pero puedes reventar algunos de los objetos y dejarlos al descubierto.



Un minijuego inspirado en *Every Extend* (abajo) desbloquea mejoras para tus armas. Las secciones en lancha motora (izquierda) son mejores si juegas en el modo cooperativo





Más allá de los tiroteos tradicionales, incluye un minijuego de cartas para jugar con los camellos locales y enfrentarlos entre sí para obtener el mejor precio por tu alijo confiscado. Puedes usar el dinero obtenido de esta dudosa forma en armas y trajes nuevos.

Bliss Island

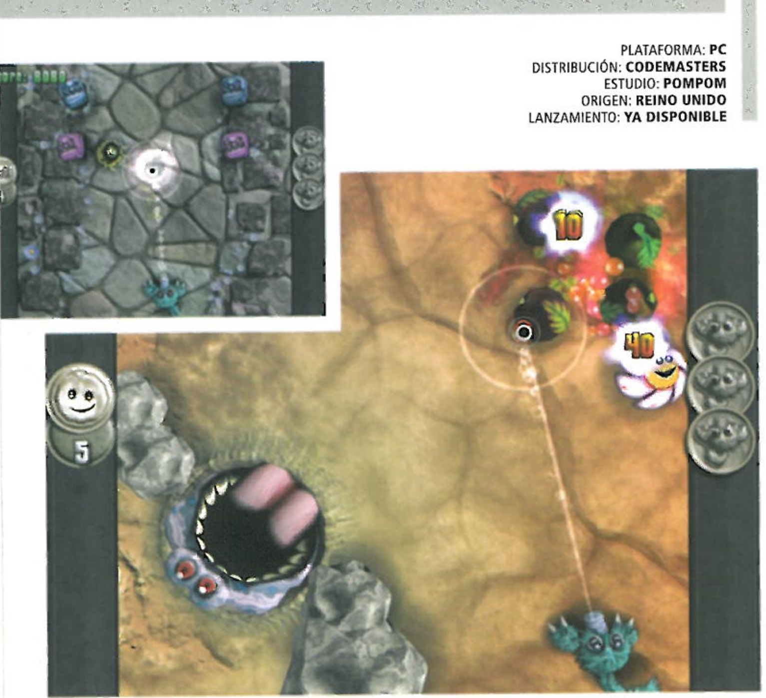
Mutant Storm se prepara para una segunda parte, pero este juego se ajusta mejor a lo que ha hecho famoso a PomPom

PLATAFORMA: **PC**
DISTRIBUCIÓN: **CODEMASTERS**
ESTUDIO: **POMPOM**
ORIGEN: **REINO UNIDO**
LANZAMIENTO: **YA DISPONIBLE**

La historia de *Bliss Island* empieza con un "¡Hoshi es un Zwooph!", exclamaciones incluidas. Las únicas exclamaciones que pudiste ver en *Mutant Storm, shooter* controlado con dos *sticks,* son las que salían de tu boca mientras intentabas sobrevivir a los ataques, y la única historia era el ensordecedor bucle que rezaba: "ni puedes correr ni puedes esconderte". *Bliss Island* es una especie de compensación kármica por el diseño audiovisual hostil que componía *Mutant Storm:* es un juguete alegre y chillón, parte *pinball* y parte baloncesto.

Los zwoophs usan sus vastos poderes para crear nubes sobre *Bliss Island,* generando lluvia para la tierra, pero, como es una tarea aburrida, los viernes quieren descansar. Es cuando la historia de Hoshi comienza, mientras se entretiene usando ráfagas superpoderosas de aire para mover arañas y frutas con caras sonrientes por la pantalla. La fruta es la moneda común: lanzarla a las bocas abiertas de los monstruos Jigoka multiplica la puntuación, que se pierde si cae toda a la parte inferior de la pantalla. Las flores sonrientes sirven de rebotador, y dan puntos al ser golpeadas, mientras las arañas destacan como obstáculos para las colisiones: debes conducirlas a agujeros, lejos de las bocas de los Jigoka, para evitar perder puntos.

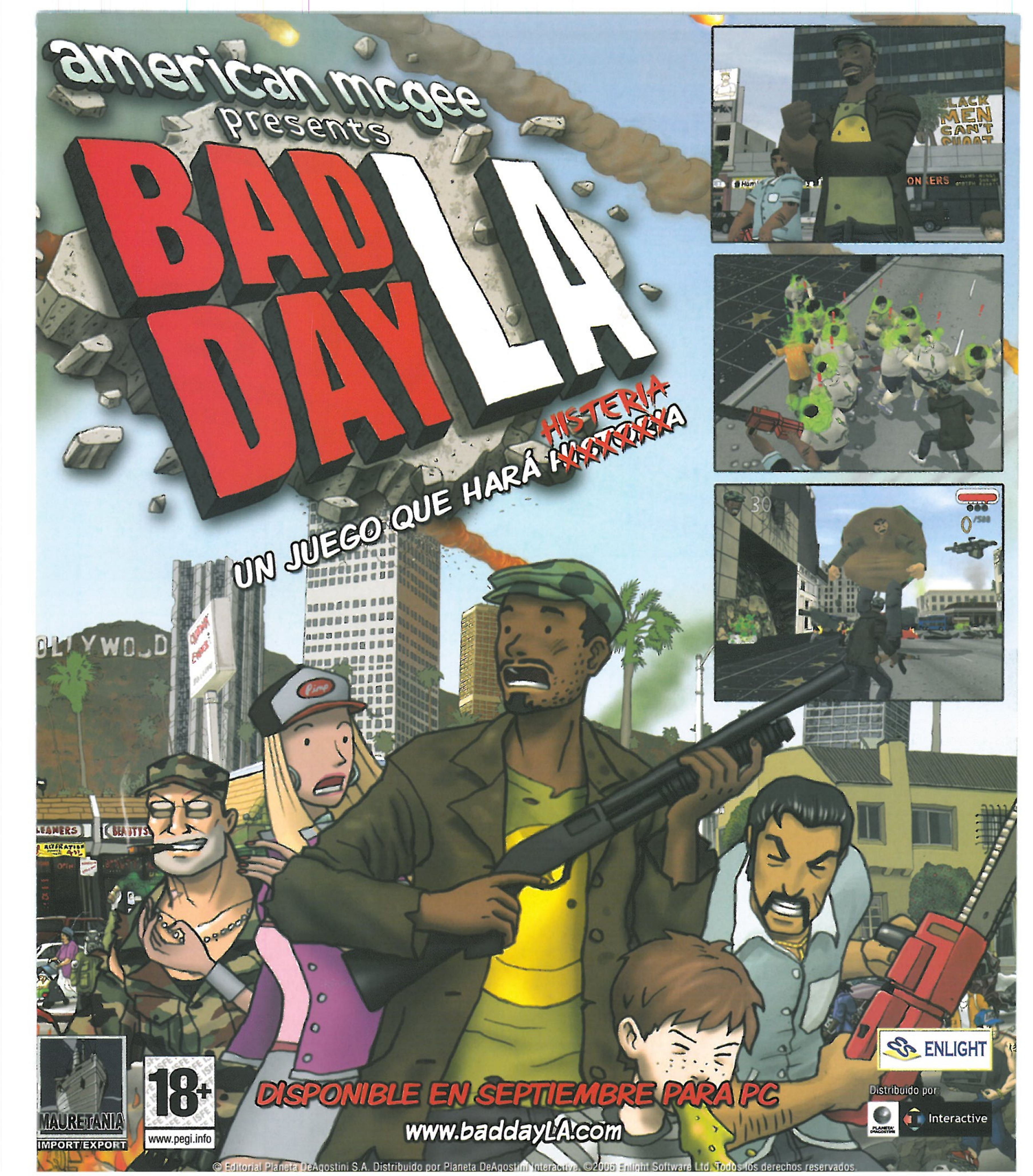
Sus autores prometen minijuegos y poder competir con otros zwoophs, mientras Hoshi saborea su día de fiesta, aunque todavía no han mencionado Xbox Live Arcade. Ojalá se realice esa transición particular, ya que, incluso considerando el pausado ritmo de la actual demo para PC, aún es superior a juegos como *Feeding Frenzy.*



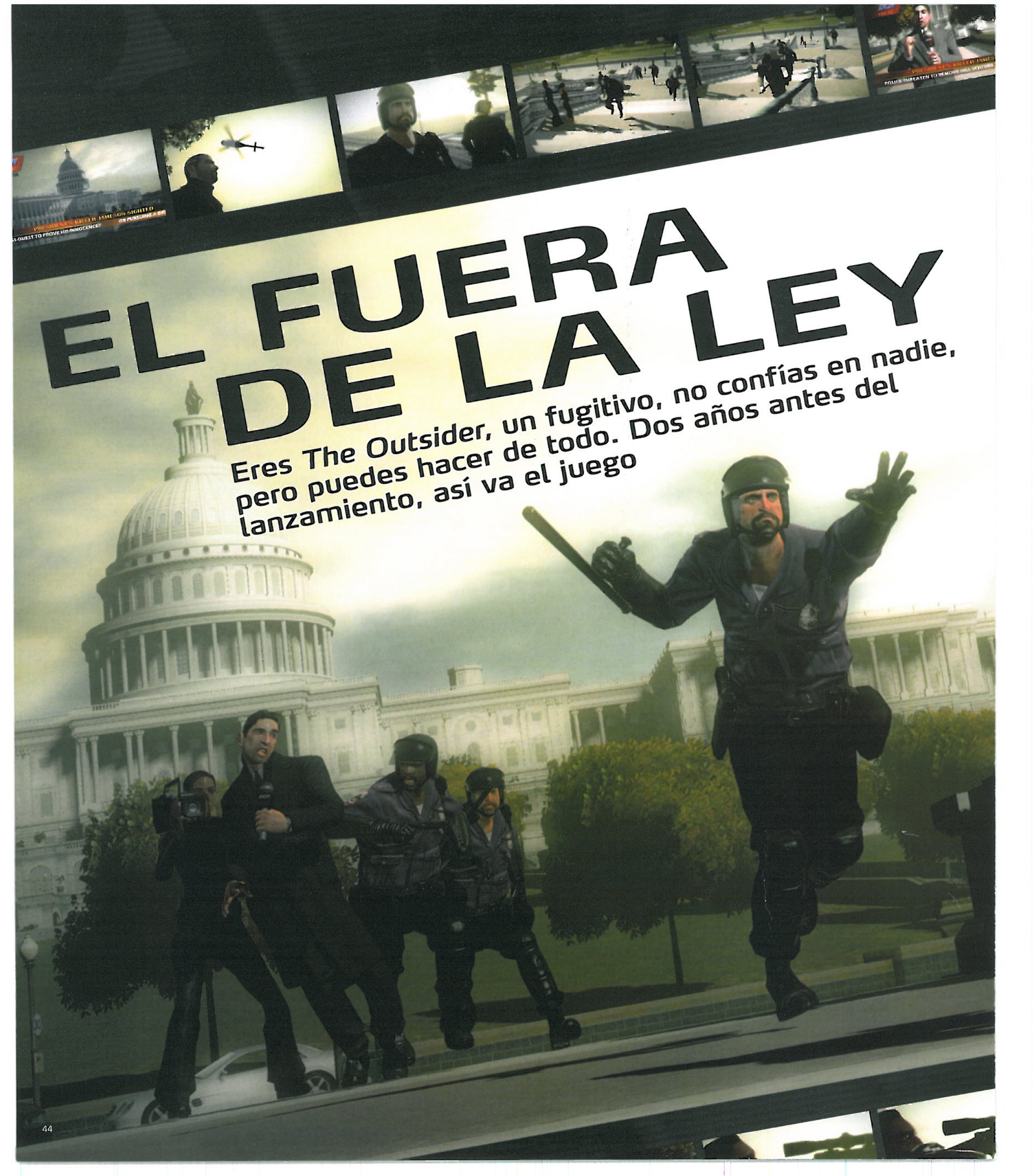
La demo para PC es simple, poco exigente y sólo insinúa la complejidad que puede ofrecer. La versión de PSP hará "evolucionar" la fórmula más hacia los jugadores tradicionales que al mercado menos jugón.



Hoshi se sienta en la parte inferior de la pantalla. Se desplaza para mantenerse dentro de la retícula del jugador.

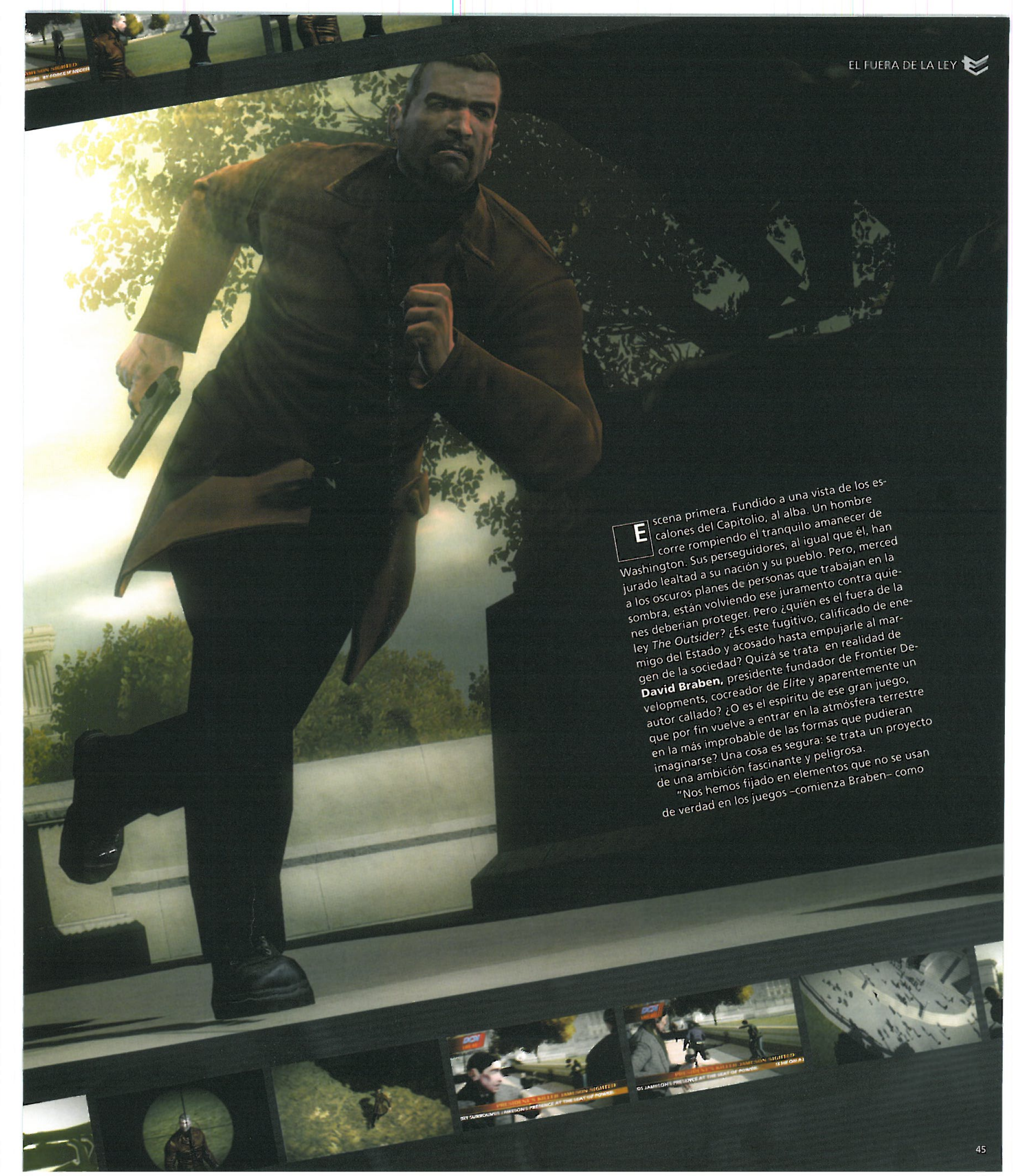


american mcgee
presents
BAD DAY LA
UN JUEGO QUE HARÁ HISTERIA
DISPONIBLE EN SEPTIEMBRE PARA PC
www.baddayLA.com
MAURETANIA
IMPORT/EXPORT
18+
www.pegi.info
ENLIGHT
Distribuido por:
Interactive
© Editorial Planeta DeAgostini S.A. Distribuido por Planeta DeAgostini Interactive. ©2006 Enlight Software Ltd. Todos los derechos reservados.



EL FUERA DE LA LEY

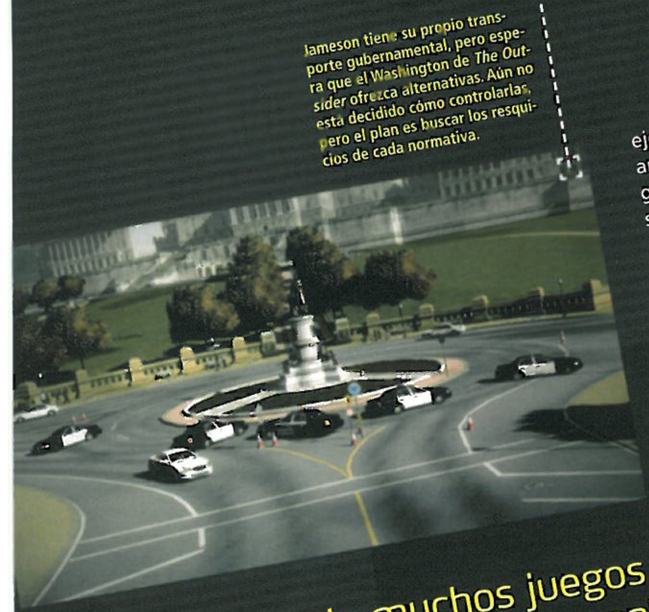
Eres The Outsider, un fugitivo, no confías en nadie, pero puedes hacer de todo. Dos años antes del lanzamiento, así va el juego



Escena primera. Fundido a una vista de los escalones del Capitolio, al alba. Un hombre corre rompiendo el tranquilo amanecer de Washington. Sus perseguidores, al igual que él, han jurado lealtad a su nación y su pueblo. Pero, merced a los oscuros planes de personas que trabajan en la sombra, están volviendo ese juramento contra quienes deberían proteger. Pero ¿quién es el fuera de la ley *The Outsider*? ¿Es este fugitivo, calificado de enemigo del Estado y acosado hasta empujarle al margen de la sociedad? Quizá se trata en realidad de **David Braben,** presidente fundador de Frontier Developments, cocreador de *Elite* y aparentemente un autor callado? ¿O es el espíritu de ese gran juego, que por fin vuelve a entrar en la atmósfera terrestre en la más improbable de las formas que pudieran imaginarse? Una cosa es segura: se trata un proyecto de una ambición fascinante y peligrosa.

"Nos hemos fijado en elementos que no se usan de verdad en los juegos –comienza Braben– como

Jameson tiene su propio transporte gubernamental, pero espera que el Washington de *The Outsider* ofrezca alternativas. Aún no está decidido cómo controlarlas, pero el plan es buscar los resquicios de cada normativa.



“El problema de muchos juegos actuales es que no logro sentir empatía con el personaje principal”

Aunque es sinónimo de David Braben, Frontier no se trata de una empresa unipersonal. Más de 100 personas trabajan en la central, en Cambridge.

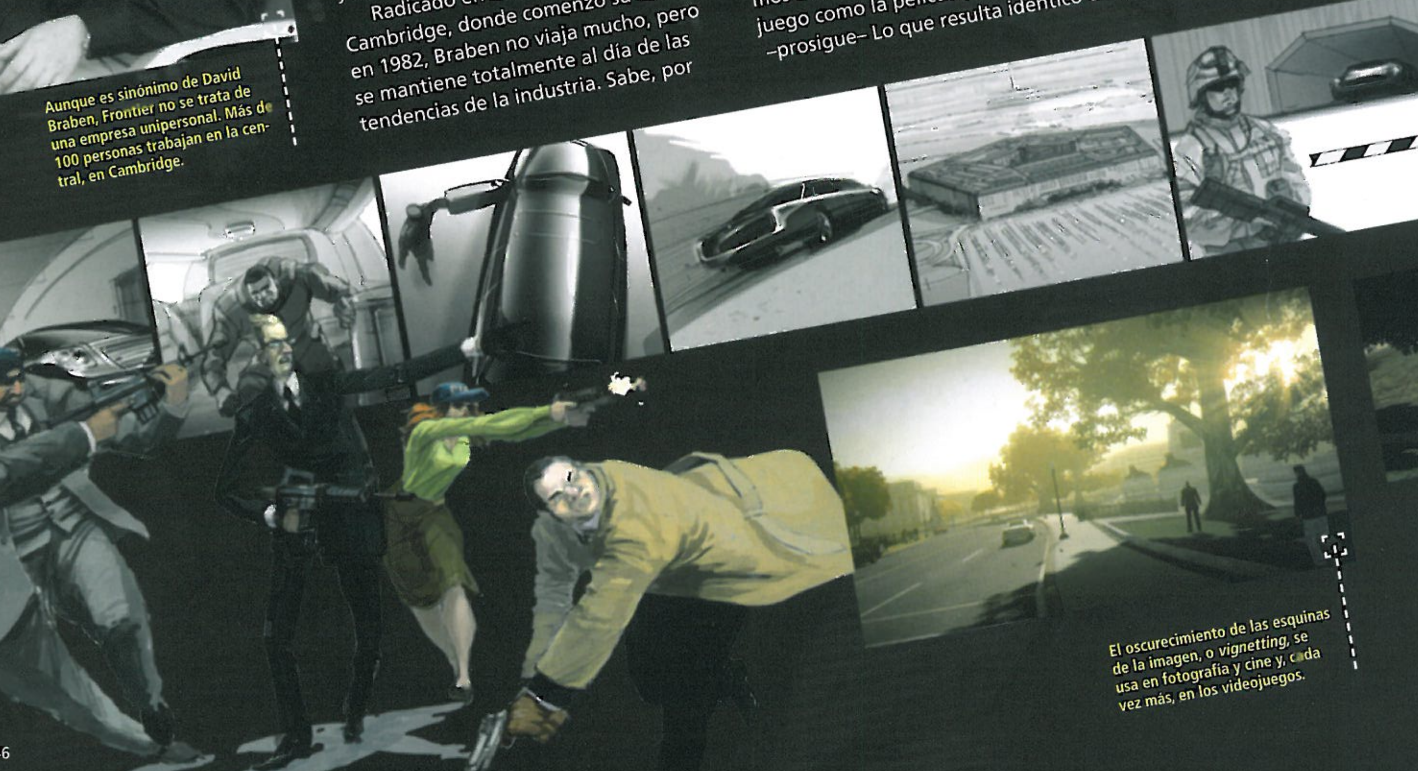
esos juegos donde aparecen medios de comunicación, pero sólo en escenas grabadas. Una de las dimensiones de *The Outsider* es la manipulación de la prensa, el proceso que sigue. Y, ¿cómo consigues la experiencia de un *thriller* en un videojuego? Nunca me ha gustado esa filosofía de ‘mata todo lo que se mueva’. Existe la percepción de que toda la industria está de acuerdo en que no hay que castigar a nadie por matar. Creo que todos los actos deben tener una consecuencia. Como en *Elite*, donde el asesinato era ilegal, y tenías a la policía persiguiéndote”.

Radicado en la ciudad inglesa de Cambridge, donde comenzó su carrera en 1982, Braben no viaja mucho, pero se mantiene totalmente al día de las tendencias de la industria. Sabe, por ejemplo, que un juego actual que se base más en la ambición que en tener un título reconocible necesita gustar para destacar y que lo jueguen mucho para sobrevivir. Acusa al realismo de haber “eliminado” la parte artística del diseño del juego, y está preocupado por la insaciable petición de las tiendas de más juegos ya conocidos en detrimento de los títulos nuevos. “Desprestigia todo el sector”, suspira. “Ahora vas a una tienda y es como un rastrillo benéfico”. Por lo demás, aprecia la perspicaz cercanía de los videojuegos al cine, y comparte el convencimiento de que está a punto de llegar el título que sea el equivalente, en el mundo del videojuego, a lo que la película *El nacimiento de una nación* supuso para el cine. Como ya descubrieron los ejecutivos de Hollywood en la E3 de este año, *The Outsider* es una idea válida que aúna varias industrias: un juego de aventura y acción y una película que se desarrollan juntos.

“Una película, que tiene todavía un entorno muy real, cuenta con mucho trabajo creativo. Tienes a gente como Ridley Scott, que utiliza todos esos encuadres vacilantes y elige tomas realmente preciosas. Cada enfoque de una escena contiene un montón de mensajes, igual que la composición; es algo que los videojuegos todavía no han abordado en absoluto hasta ahora. Empieza a haber unos cuantos, Kojima entre ellos, que se han dado cuenta de esta cuestión”.

Como le corresponde a cualquier iniciativa relacionada con la maquinaria de Hollywood, las actividades en la pantalla plateada de *The Outsider* son operaciones encubiertas. Braben no facilita el nombre de ningún socio en esta iniciativa multimedia, y, si se le presiona para que dé detalles, sólo revela que hay “gente interesada” en el proyecto, que fue concebido enteramente en Frontier. “Ahora estamos analizando la manera de financiar tanto el juego como la película, utilizando dinero externo –prosigue– Lo que resulta idéntico tanto en el juego como en la película es el punto de partida del jugador. Somos totalmente conscientes de que seguramente el jugador no seguirá la trama de la película, pero podría hacerlo si lo desea. Estamos discutiendo cómo gestionarlo. Incluso podría haber versiones ligeramente distintas de la película”. Pero eso, asegura, depende de la decisión de otros. Al organizar este encuentro con el cine, la prioridad de Braben es asegurarse de que el videojuego avanza lo suficiente como para que la reunión entre ambos géneros se celebra en un punto a medio camino.

“El problema de muchos juegos actuales, incluso en los que han funcionado tan bien como *GTA*, es que no logro sentir empatía con el personaje principal ni con su situación. Él [el protagonista típico de *GTA*] es un tipo odioso que trafica con drogas, un asesino, y tú te ves obligado a hacer lo mismo. *San Andreas*, pensé yo, co-



El oscurecimiento de las esquinas de la imagen, o *vignetting*, se usa en fotografía y cine y, cada vez más, en los videojuegos.



La demo demostró la dinámica de la multitud y el comportamiento del tráfico en *The Outsider*. Aunque sólo sea un apunte, se trata no obstante de una estimulante señal de avance.

TÍTULO: THE OUTSIDER
PLATAFORMA: SIN CONFIRMAR
DISTRIBUIDOR: SIN CONFIRMAR
DESARROLLADOR: FRONTIER DEVELOPMENTS
ORIGEN: GRAN BRETAÑA
LANZAMIENTO: SIN CONFIRMAR

Es agradable ver que Frontier diseña caricaturas expresivas en vez de golems, y tranquilizador constatar que estas cualidades sobreviven al pasarlas al juego.

mienza bastante bien. Había cuatro misiones que podías cumplir muy rápidamente, y luego se frenaba con sólo un hilo argumental. Eso, aunque está muy bien trabajado, puede devenir en un patrón fase de juego-escena grabada-fase de juego que se limita a entornos para ir del punto A al punto B. No me gusta que guíen tanto mis pasos.

Otra cosa que me molesta es que, si tienes a una persona entre los diez millones de habitantes de una ciudad, ¿Por qué narices debería importarle a nadie lo que les suceda? Una vez más, se trata de algo que funciona a las mil maravillas en un largometraje, porque el jugador es el protagonista principal desde el principio. *Capricornio Uno* es una película encantadora, con esa escena estupenda donde descubres que están todos muertos, y luego tienen que escapar. Creo que es donde escuché por vez primera la expresión 'helicópteros negros', y desde entonces me han interesado las teorías sobre conspiraciones. Otras películas –*El fugitivo*, *US Marshalls*– tienen a alguien con quien puedes empatizar".

Ese alguien, defenderá *The Outsider*, es John Jameson. Hábil y comprometido, es un ejemplo de hombre-que-huye-del-sistema-en-el-que -antes-creía, un cliché que los juegos tendrían derecho a despreciar si le hubieran hecho justicia alguna vez. En calidad de antiguo miembro de la CIA acusado de abatir al Air Force One y de dispersar las cenizas del presidente de EE.UU. sobre el Distrito de Columbia, Jameson debe enfrentarse a cada paso a una conspiración de alto nivel, así como a una sociedad que se ha vuelto en su contra, y unos medios que influyen en el veredicto público sobre su inocencia o culpa. Es significativo, y beneficia al juego de Frontier, que exista una gran variedad de opciones. Algunas son éticas, otras no, pero ninguna es inaceptable para un hombre que se encuentre en su situación.

"La cuestión no es tanto si el personaje es bueno o no –añade Braben– sino que se ve de pronto metido en un lío y piensas: 'algo así podría pasarme a mí mañana', con toda esa carga que rodea a la gente acusada de terrorismo. No has hecho nada, pero un día sales de casa y te encuentras en la puerta a unos extraños murmurando: '¡Tiene lejía debajo del fregadero!'. Hace que te plantees preguntas.

FIRST ENCOUNTERS

The Outsider se anunció hace casi un año con una sola pantalla de John Jameson y un oficial un poco asustado. Su propósito, según Braben, no era tanto vender el juego como contratar personal para el estudio. "Uno de los problemas de proyectos como este es confeccionar la plantilla, así que queríamos demostrar que estábamos haciendo funcionar la próxima generación. Y dado que no puedes decir si tienes *kits* de desarrollo, es una manera de anunciar en qué estás trabajando".

"Lo malo de ser una empresa de juegos es que siempre te están juzgando por lo que produces; en este caso seguimos trabajando todavía en juegos para la generación actual, pero es sólo una impresión: se encasilla a la gente en este negocio con demasiada facilidad".

Los que aún no estén familiarizados con ese encasillamiento en cuestión pueden echar aquí un vistazo:

(2003)

A Dog's Life

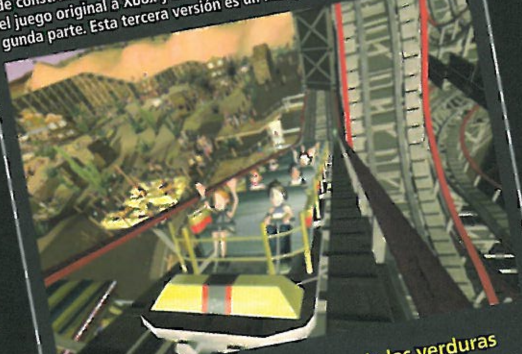
Es fácil hacer chistes –porque podrías poner tu propio lomo de perro a los pies de tu dueño– pero las sutilezas de simulador perruno de Braben produjo una sugerente visión de cómo pueden combinarse la sensibilidad de la simulación con la del verdadero juego de rol.



(2004)

Rollercoaster Tycoon 3

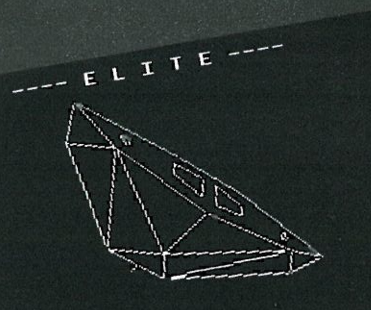
La primera vez que Frontier logró un verdadero éxito fue con el *kit* de construcción de parques de atracciones de Chris Sawyer, que llevó el juego original a Xbox y desarrolló packs de expansión para su segunda parte. Esta tercera versión es un hito para el género.



Wallace & Gromit: La maldición de las verduras

La colaboración con Aardman para trasladar tanto su película como su juego exclusivo Project Zoom a las consolas introdujo a Frontier en los tests centrados en niños. Hacer que los probadores siguieran los pasos en pantalla, según Braben, fue más difícil de lo esperado.





REGRESAR DEL ESPACIO

"La estrategia a largo plazo siempre ha sido pensar en el último juego, y en las cosas que tienes que hacer". Años después de que se sugiriera por primera vez, la tercera parte de *Elite* todavía está en camino, pero tardará en llegar. "Lo que siempre ha hecho que me sienta incómodo –continúa Braben–, es que cualquier interacción con los personajes es hortera o implica matarlos. Es una pena, una tragedia. Las nuevas tecnologías son necesarias de verdad para que se hagan realidad las ideas que tenemos para *Elite IV*, algunas de las cuales están presentes en *The Outsider*".

El hombre que, junto con Ian Bell, creó la serie admite lo lejos que han llegado sus imitadores. "*Eve Online* ha cogido la realización de las máquinas de primera generación y llevarla a la cuarta generación, pero en realidad se trata del mismo juego. Para ser justos, han creado un universo *online* genial que tiene un seguimiento enorme. Lo interesante de los tipos de X es que desde el principio ellos dijeron: 'Estamos haciendo *Elite*'. Luego lo negaron, pero está claro cuáles eran sus orígenes".

"Lo importante de *Elite IV* es que analizamos por qué la gente jugaba con el juego, y lo enfocamos de otro modo. Gary Penn me describió *GTA* como *Elite* en una ciudad, y eso resulta interesante. Claro que Penn fue productor en Frontier. Pero muchas de las copias iniciales de *Elite* la vieron simplemente como una nave pululando por el espacio, que no es lo que era en realidad, y muchos de ellos sufrieron en sus carnes ese error. *Federation of Free Traders*, por ejemplo, simplemente no era divertido. Era interesante y más mono, pero Elite se centraba más en lo que te rondaba la cabeza".

"Tiene gracia, pero se trata de un juego que quiero mucho, mucho hacer. Pero no quiero decepcionarme. Creo que sólo nos queda otra bala para hacer algo verdaderamente bueno. Pero no puede ser forzado. Por esta razón todavía no he hablado de él con ningún distribuidor. Y no lo haré hasta que la tecnología esté lista. No queremos que nos presionen a hacer algo que no esté a la altura de lo que debería ofrecer".

Cuando se le pregunta por las lecciones que ha aprendido del pasado, Braben reconoce: "aprendimos un montón", refiriéndose a First Encounters, la secuela de Frontier que hizo circular demandas y contrademandas entre Braben y la distribuidora GameTek. "La compañía se estaba hundiendo, lo cual es un problema perenne en este negocio. Fastidiaron bastante. En realidad el juego no debía haber salido como salió... fue desafortunado".

"Pero, desde luego, estamos convencidos de que ahora sabemos más sobre cómo cerrar potenciales acuerdos, y creo que el equilibrio de poder está cambiando a ese respecto. La perspectiva de unos desarrolladores que financian a distribuidores independientes es algo que estamos considerando para *The Outsider*, con la opción potencial de que juego y película se financien conjuntamente. Y me parece muy sano".

Teniendo en cuenta que todavía quedan muchas decisiones que tomar en Outsider, 2008 parece una fecha probable. La destructibilidad de los entornos y el tipo de interacciones siguen siendo las principales preocupaciones.

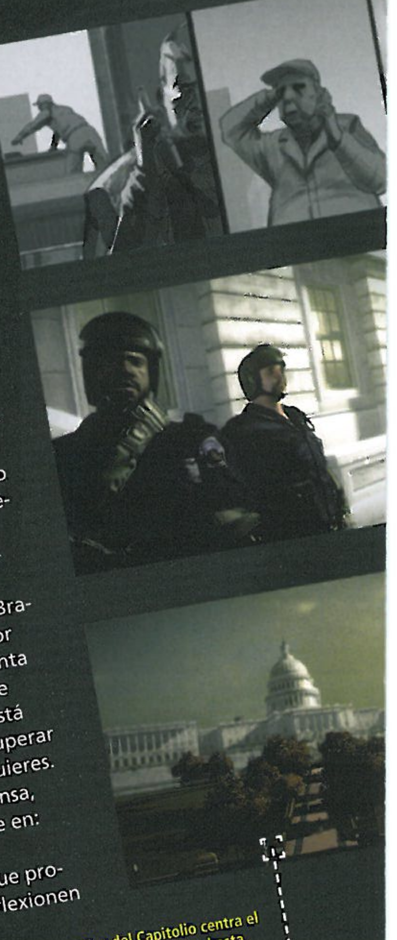
Debido a lo complicada que es la trama, sobre todo cuando hay estudios cinematográficos implicados, se ha concebido como una trilogía. Eso resulta tan emocionante para el estudio de cine como para nosotros, porque significa que podemos elaborar personajes muy ricos, y puedes imaginar lo que será su vida en el futuro. Siempre que no los mates, desde luego". Potenciales futuros al margen, existe una historia subyacente en los personajes, como la del presentador de informativos Janey Reynolds o el mafioso Don Carlson, que son descritos con carne y huesos, con cavidades y contusiones. Como sugería un muestrario de animaciones muy convincente, *The Outsider* no tendrá problemas a la hora de retratar caricaturas creíbles y fácilmente distinguibles.

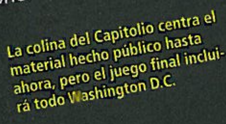
La idea es que la CIA ha pasado varios años almacenando armas, equipamiento y personal. Ese recurso invisible de gente "muerta", vehículos "perdidos" y municiones "gastadas" es el inventario de Jameson, vinculado a un "escuadrón de limpieza" gubernamental del que es obligado a huir. Mantener tu salud y el equipamiento sirve como antídoto de las "obsesiones malas" en que puede derivar el hecho de que vagues por el mundo del juego libremente. Como reza un dicho de los videojuegos, un hombre que busca justicia no tiene tiempo para entretenerse en minucias. Braben va más allá al sugerir que Jameson ni siquiera tendrá tiempo de comer.

Su objetivo es volver las poderosas armas de sus opresores contra ellos: no las pistolas de la policía estatal, sino los micrófonos y las cámaras de la red informativa. "Partes como el enemigo público número uno, eres Lee Harvey Oswald. Es una posición interesante desde el punto de vista de un juego, porque no hay mucho más que puedan hacerte tus enemigos. Pero aun así, igual que sucede en *El fugitivo*, hagas lo que hagas, dudarán de ti. Si no huyes a Brasil, por ejemplo, es que ocultas algo extraño. '¿Por qué se queda?' se convierte en la primera pregunta de los medios. Mucha gente de la CIA creerá que eres inocente, porque saben hasta qué punto está llegando la corrupción. Todavía podrás ir y recuperar aquellos misiles que no fueron disparados si quieres. Pero eso tendrá enorme repercusión en la prensa, porque la pregunta cambiará para convertirse en: '¿Proporcionó los misiles a los terroristas?'.

Pero eres libre de elegir la información que proporcionas, y queremos que los jugadores reflexionen sobre sus actos. Así que. si quedas atrapado en un tiroteo, en cuanto limpies la pistola que has usado y la cojas con la mano derecha, parecerá una riña entre gamberros. A causa del escenario del juego, el dedo acusador no apuntará inmediatamente contra ti a no ser que haya un testigo".

Braben se refiere con énfasis religioso a este entorno llamándolo "el Washington de *The Outsider*", pero pese a las reservas que han inspirado esa denominación, lo





La colina del Capitolio centra el material hecho público hasta ahora, pero el juego final incluirá todo Washington D.C.

El motor de Frontier, como muchos que explotan el naciente poder de los sombreadores programables, puede borrar unas cejas tan fácil que convierte el fotorrealismo en el expresionista estilo de unos dibujos animados.

cierto es que se parece mucho a una localización del mundo real. Su suave sol baña los pilares del gobierno estadounidense con una luz radiante totalmente desprovista de calidez. Sus calles son como un tablero de damas que maniobran: ciudadanos fáciles de sugestionar, rebosantes de la paranoia generada por el 11 de septiembre. Cada personaje poseerá características propias de inteligencia artificial que hace que, al confluir la gente en una calle o plaza puedan tanto ayudarte como darte problemas. "Seguramente te tendrán terror –adelanta Braben–, pero esa reacción puede cambiar".

Esas promesas de un mundo que tiembla cuando el jugador lanza piedras suenan a algo ya oído antes (en concreto, en *El Padrino*, con un mal resultado). ¿Lo logrará *The Outsider*, previsto para 2008 y presentado como prototipo y como realidad? "Hasta cierto punto –replica Braben–, *El padrino* estaba condenado a fracasar porque no miraba la historia de arriba abajo, no cogía la historia y decía: 'Vale, ¿qué funciona mejor desde el punto de vista de este juego?'. Además, hubo problemas prácticos. Nosotros, por ejemplo, no podríamos hacer este juego para la PS2. Si los jefes nos dijeran que teníamos que hacerlo para la PS2, nos sentiríamos como '¡Anda!, les dijimos a los chicos de Edge que... no importa'. Y se convertiría en un juego distinto". Añade: "El problema no es construir el mundo abierto: eso es algo que puedes hacer con las máquinas de la actual generación. Ahí está *GTA* y otros juegos que hemos hecho nosotros que básicamente hacen un *streaming* de contenido. Lo que permite la próxima generación es un enfoque de inteligencia artificial muy sofisticado y, en pocas palabras, juegos mucho más ricos que los que puedes crear hoy".

Braben no analizará el sistema de interacción verbal de *Outsider*, que se supone que será intuitivo pero versátil. Pese a su simplicidad, el secretismo que lo rodea se atribuye a un temor de que le roben la idea más que a la falta de progresos demostrables.

"La próxima generación permite enfoques de inteligencia artificial muy sofisticados, y juegos más ricos que los que puedes crear hoy"

Ese potencial ha causado a Braben una feroz alergia a la idea de la progresión lineal. En *The Outsider*, desde el principio, el jugador podrá moverse por el mundo entero y encontrarse con sus personajes clave. Pese a la vigilancia pública y la ferocidad de la campaña de persecución de sus enemigos, Jameson conservará una extraordinaria agenda de contactos. llamará a los terroristas por su nombre de pila, los señores del crimen organizado le abrirán sus puertas, y muchos en la CIA le seguirán considerando un amigo. "Tienes un móvil con el que puedes hablar, discutir o amenazar a cualquiera –explica Braben–. Tenemos un buen surtido de formas de conseguir que el jugador se enganche al juego".

"En cierto sentido, existe una sensación como la de resolver un puzzle. Por ejemplo, si sabes que alguien está en un edificio de oficinas, quiero asegu-



Tanto los pantallazos como los prototipos sugieren una ilustración de la paranoia social de los últimos tiempos. Uno exhibe una dura falta de tono y de espíritu, mientras que el siguiente revela una sátira rica y vibrante.

rarme de que haya diversas vías para llegar a él. Podrías disfrazarte, pongamos por caso –es una parte importante del juego–, acceder al edificio y buscar a la persona, y quizá nadie te vería. Podrías tirar abajo la fachada del edificio con un tanque y entrar y salir entre el silbido de las balas; podrías convencer a alguien poniéndole una pistola en la nuca. Todas estas diferentes opciones serían tratadas de manera distinta por los medios de comunicación”.

Si todo esto te suena a que va a tener un bosque de árboles de conversación esperando para entrelazarse, no eres el único. Pero Braben insiste: “Nunca me ha gustado eso de los árboles de conversación. *Oblivion* es el ejemplo más reciente de indiferencia que puedo recordar. Casi tienes que recorrer todas las opciones de diálogo para saber bien lo que está pasando: eso no atrapa en absoluto. Puedo entender cuál es la razón, y algunos comentarios que se dijeron antes de que se lanzara *Fahrenheit* eran positivos, pero me sentí decepcionado. Aunque es genial que la gente intente derribar ese límite”.

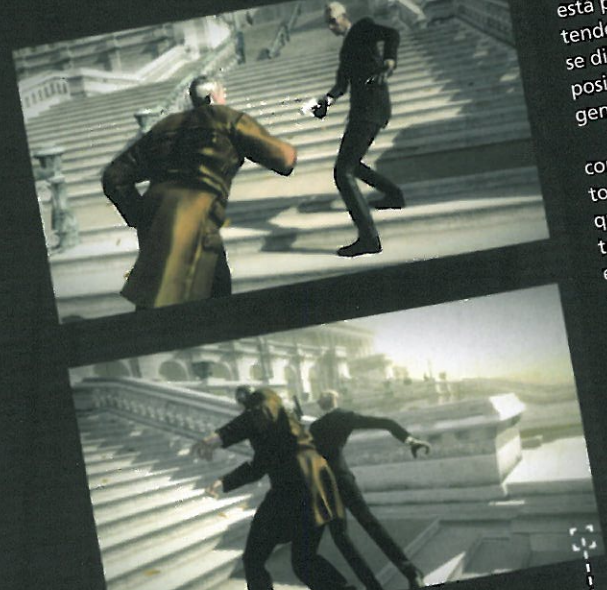


“Veo la conversación más como una pelea a espada, sobre todo en una situación de gran presión”

“Es innegable que es dfícil acertar, pero yo veo la conversación más como una pelea a espada, sobre todo en una situación de gran presión. Lo que creo que resulta verdaderamente extraño de *Oblivion*, y también de *Fahrenheit* es que es muy modal. Pero, en la vida real, y si ves un *thriller* podrás comprobarlo, la gente está muerta de miedo, y mucha de su comunicación es no verbal: hay golpes en las mesas y golpes con las pistolas. Hemos estudiado cómo plasmarlo eso, y creo que lo importante no es en realidad la conversación, sino el conjunto. Gran parte de la conversación en este tipo de escenario se compone simplemente de amenazas y contraamenazas.

Me encanta que los personajes de los videojuegos proporcionen *feedback*, pero por desgracia eso no sucede casi nunca. En las películas hay un montón de escenas de uno contra uno en las que los hechos hablan por la reacción del actor. Por poner un ejemplo, tienes un personaje que conoce cierta información, pero no quiere dártela porque sabe que si lo hace podrías matarle. La forma en que queremos trabajar eso es que –si usamos el término ‘víctima’ para mayor claridad– en la mente de la víctima corren un montón de órdenes informáticas para simular la inteligencia. Cada una se refiere a una cuestión en particular que afecta a ese personaje, y puede haber una docena de ellas en cada momento. Cada una de ellas tiene una puntuación, y la que gane guía las reacciones de la víctima.

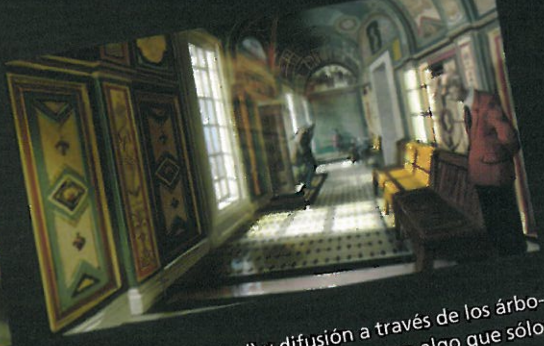
Digamos que el tipo tiene terror a ser asesinado. Queda registrado lo que piensa de ti y, si empuñas una pistola, sube el factor miedo. Lo que alimenta otras reacciones programadas (por ‘programadas’ me refiero al modo como son gestionadas), y a partir de ahí hay dos reacciones: puede luchar contigo o huir. Ahora, si piensa en huir puede que le veas buscando vías de escape. De modo que podrías tener un momento de juego clásico en el que un personaje salta por una ventana del primer piso. Estas cosas se basan en la personalidad de ese personaje, en su pugna interna entre cobardía y confianza, y tú tendrás ya telegrafiados cuáles son esos valores. El arte está en que, como en la vida real, intuyes cómo va a responder la gente, intuición que, por supuesto, podría ser errónea. Existe una dinámica muy interesante que procede de interacciones muy simples”.



Incluso con los efectos y filtros visuales en un nivel exagerado, el motor de *Outsider* mostró un rendimiento elegante y fluido.

En un momento en que la alta definición se ve como un peligro para la ambición de los





desarrolladores, *The Outsider* es casi una afirmación de principios. Tras sugerirle esta idea, Braben pica y desvela una reciente demo técnica interna en la que los vanguardistas efectos de iluminación y texturas funcionan de fábula sobre los objetos del hogar. Nuestro favorito es una bola irregular repleta de piel afectada por la inercia. Esta, dice el estudio, es una de las razones por la que los creadores de contenido y los artistas que se dedican a la próxima generación podrán crear libremente más en vez de menos, ya que el proceso de embellecimiento pasa al dominio de la programación.

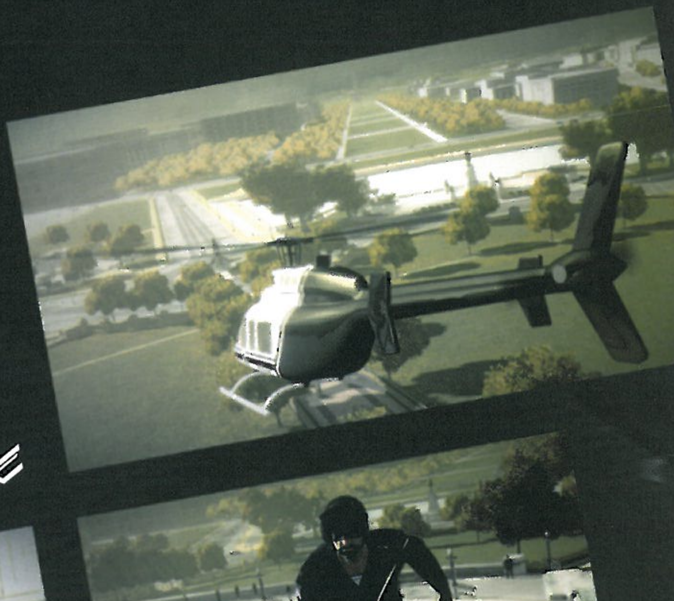
"Se trata de un factor uniformizador: cada escena ha de tener buen aspecto. Puedes ir por escenarios que existen en el mundo real y, aun así, encontrar algo muy artístico y alejado de la realidad. La clave de todas las tomas de *The Outsider* que hemos visto es que ahora estamos jugando con la luz: simulamos todos los efectos de dispersión, radiosidad (que sirve para renderizar de forma más realista la iluminación global) y difusión a través de los árboles. En la generación anterior, esto era algo que sólo podíamos conseguir en el agua, y lo hacíamos rara vez porque matemáticamente resultaba muy caro.

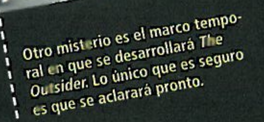
Pero queda precioso cuando tratas todas las superficies, y en esa dirección nos queremos mover ahora. No lleva demasiado tiempo; es más bien cuestión de si la tecnología lo permite. Luego de lo que se trata es de que alguien se siente y se ponga al trabajo. Puedes jugar con todos los ajustes en tiempo real, desde el tamaño del grano hasta la respuesta de las diferentes emulsiones de la película. La ironía es que estamos simulando muchos efectos de lente, como el *vignetting*, y cuando prescindes de ellos el resultado se vuelve muy plano. Y eso se debe en parte a que nos hemos educado en el cine, y con los defectos de las cámaras cinematográficas. Queremos que seas capaz de mirar y decir a la primera: 'Oh, mira, es *The Outsider*'".

En más de un sentido en este día de verano, la vista desde las oficinas de Frontier ofrecen un cielo de prometedor color azul. Braben está convencido de que puede elevar el *gaming* a un nuevo nivel, añadiendo peso a nuestras tres interpretaciones del título de su juego. Pero es difícil saber cuándo de todo esto es simple presentación, y cuánto fruto de una tormenta de ideas. *The Outsider* bien podría ser un campo de sueños: un documento grandioso que puede acabar siendo, o no, una experiencia sobrecogedora. Pero mientras Braben trabaja los deslizadores de un Capitolio manejado en tiempo real, comprobando una docena de permutaciones de las mismas sombras de belleza, te das cuenta de cuánto deseas creer que lo será

ASUNTOS INTERNOS

Los éxitos de *Rollercoaster Tycoon 3* y de *Wallace & Gromit*, más el saber desenvolverse en el sector, han llevado a Frontier a una posición de liderazgo. Pero Braben tiene su propia perspectiva sobre el panorama de desarrolladores británicos. "Es deprimente. Muchos otros países intentan que las compañías se instalen allí, mientras que el gobierno británico desincentiva el desarrollo. Además, muchos desarrolladores negocian con juegos móviles, lo que preocupa, porque se trata de un mercado saturado que se está hundiendo ante la llegada de los móviles para 3D. Mi reconocimiento a Codemasters y a Eidos por seguir radicados aquí, pero creo que eso saca a la luz otro problema. Existe una gigantesca concentración de distribuidores en Estados Unidos, pero en Europa nos hemos cargado a la mayoría. No me sorprendería si alguno más de los grandes desaparece en uno año o dos. Lo triste es que Frontier puede que se beneficie de eso: mucha gente se dirigió a nosotros procedentes de otros desarrolladores. Pero no es el mejor clima para trabajar".





Otro misterio es el marco temporal en que se desarrollará *The Outsider*. Lo único que es seguro es que se aclarará pronto.

AMOR MODERNO

YA SEAS PERSONAJE DE VIDEOJUEGO O JUGADOR, DAVID CAGE CREE QUE LA PRÓXIMA GENERACIÓN TE HARÁ LLORAR

David Cage fundó su estudio, Quantic Dream, hace cerca de diez años, y a lo largo de esa década ha trabajado en su idea de las posibilidades que tiene el juego para conectar con el cine y la música. También está convencido de que los juegos pueden expresar experiencias emocionales con la misma profundidad y agudeza, si no más, que los medios ya establecidos. Su agenda se desarrolló a partir del reconocimiento de identidad que supuso *Nomad Soul*, pasando por el examen de las consecuencias de *Fahrenheit*, y ahora se somete a prueba con *The Casting*. Exhibido por Sony en el E3 como adelanto del próximo *Heavy Rain* de Quantic (también se está desarrollando para 360 y PC), esta demo de cuatro minutos –todo diálogo, todo emoción, nada de acción– mostró una cara diferente de cómo podrían evolucionar los videojuegos. Contesta a estas preguntas recién llegado a Europa de un vuelo desde Canadá sobre lo que ha aprendido en los últimos diez años y su objetivo en los próximos diez.

Estás convencido de que los juegos necesitan mejores historias, y para eso está claro que precisan personajes más fuertes y complejos... lo cual para muchos creadores de juegos significa construir personajes humanos más realistas. Pero ¿por qué los personajes principales han de ser personas, y por qué han de parecer reales?
Hay varios aspectos en la creación de personajes complejos creíbles, y la apariencia visual es sólo uno de ellos. La intensidad con que se le describa en el guión, el modo de moverse, y la forma de reaccionar o de interactuar con el jugador son tan importantes como su propio aspecto. De modo que no creo que el hiperrealismo sea en sí el principal objetivo: sólo es una buena elección cuando encaja con lo que quieres contar. Es como los diferentes estilos que puedes tener al pintar: uno puede ser realista y otro abstracto, y lo único que de verdad importa es la visión del artista y la fuerza emocional de su arte.

Desde luego, un personaje no tiene que ser realista para generar empatía: muchos videojuegos no realistas lo han demostrado; y es más difícil crear personajes realistas. Pero también es un reto interesante analizar cómo un actor transmite emoción al interpretar y después recrearla en un personaje virtual. Personalmente, aprendo con sólo entender de dónde procede la emoción y cómo generarla. Y el realismo es el primer paso que ayudará a crear mejores personajes no realistas en el futuro.

Y, por otro lado, creo que el realismo hace nuestras creaciones instantáneamente más accesibles a una audiencia más amplia. Mucha gente encuentra complicado implicarse con personajes que no se relacionan directamente con lo que ellos conocen.

Los juegos que intentan contar historias complejas e ingeniosas casi siempre tienen que limitar la libertad de control de los jugadores y la variedad de acciones. ¿Existirá alguna vez un juego con una historia sofisticada que ofrezca libertad real de movimiento y de interacción?
El problema es bastante simple: la mayoría de los juegos se basan en patrones repetitivos de controles asignados a un surtido limitado de animaciones como disparar, agazaparse, correr, saltar, esconderse, etc. Por ahora, así es como están diseñados la mayoría de juegos, por cuestiones que tienen que ver con la interfaz y las limitaciones a la interactividad. Pero los guionistas detestan los patrones establecidos. Una historia en la que el héroe pudiera realizar sólo diez acciones diferentes sería aburrida. Esta es una de las muchas razones por las que contar una buena historia interactiva constituye un gran reto.

El otro problema es que en una buena historia se trata todo de ritmo, sorpresas, vueltas y giros. Si proporcionas libertad total al jugador y le das el control sobre el ritmo del guión, estaría bien en algunas experiencias pero echaría a perder totalmente otras. Yo intenté diferentes soluciones en *Nomad Soul* y *Fahrenheit*, y observé que mantener el control del ritmo en *Fahrenheit* resultó en general beneficioso para la calidad de la experiencia. En *Nomad Soul*, el enorme grado de libertad se convirtió a veces en un obstáculo para sostener el ritmo.

Este equilibrio entre libertad y guión es uno de nuestros mayores desafíos. Todos intentamos siempre alcanzar el Santo Grial de un guión en ascenso, una experiencia narrativa en que la historia no esté escrita por nadie, sino que emerja de manera natural de la propia interactividad. Es algo que ocurrirá más adelante, pero no será pronto.

Sigue siendo poco frecuente encontrar un juego con una historia fuerte. ¿Crees que se debe a que quienes los escriben no tienen historias propias para las que estén buscando una nueva forma de relatar? ¿Cómo se va a atraer a mejores guionistas si no se demuestra antes que los juegos son un buen lugar para contar historias?
Lo que es importante entender es que la interactividad todavía necesita descubrir su propio lenguaje. Aún es difícil crear una experiencia fusionando interactividad y guión. Hay cuestiones muy importantes, especialmente relacionadas con la interfaz, que siguen pendientes de resolución. Es difícil inventar un lenguaje cuando no hay lápiz y no deja de inventarse un nuevo tipo de papel cada semana.

La calidad de la historia nunca ha sido una prioridad real para esta industria. Los videojuegos fueron originalmente inventados por programadores, antes de que artistas y diseñadores de nivel tomaran el timón. Muy pocas compañías tienen un escritor en el núcleo del equipo, porque todavía no está considerado como un elemento importante, en el sentido de que ayuda a vender más copias.

Yo he asesorado a un distribuidor famoso para ayudar a guionistas de Hollywood con talento a escribir juegos y saqué dos conclusiones de ello: la primera fue que en esta industria estamos en general muy lejos del nivel de talento de los buenos guionistas de películas. Actualmente sólo somos niños jugando en el patio. Mi segunda conclusión podría parecer contradictoria. En mi opinión, la solución adecuada no es buscar talentos en Hollywood para escribir guiones de juegos. Nuestro medio está inventando su propio lenguaje narrativo, y aunque no esté definido, es especial. No puedes coger a un guionista de cine y hacerle escribir un juego, porque simplemente no entiende el concepto de interactividad.

Podría añadir una tercera conclusión: que esos escritores interactivos de talento aparecerán en los próximos años, gente con una visión real, un talento específico, que estén liberados de las restricciones de la tecnología para centrarse en la experiencia que





Fotografia Jérôme Bonnet

quieren realmente crear. Vendrán con su propio estilo y dominarán completamente el lenguaje interactivo que ayudaron a crear. Llevará algún tiempo, y seguramente cometerán errores mientras aprenden, pero confío en que esa gente conduzca a los medios interactivos a una nueva etapa e influyan sobre el cine y la literatura con su nueva perspectiva.

En tus juegos, ¿cómo esperas que el jugador se relacione con el personaje del juego? ¿Buscas que los jugadores sean capaces de ponerse completamente en el lugar de los personajes, o piensas que debe siempre existir una distancia entre el jugador y el avatar?

La relación entre el público y los personajes en la historia es extremadamente compleja. Aunque se ha estudiado exhaustivamente en el cine, no estoy nada convencido de que hoy día se entienda por completo este extraño fenómeno. Y la interactividad añade otra capa de complejidad.

Mi planteamiento es confiar enteramente en la empatía. Seas un jugador o un espectador, una vez te empieza a importar un personaje, empiezas a proyectar tus emociones en él y a sentir lo que él siente. No es imprescindible hacer que el jugador crea que es este personaje: yo sólo trato de crear una fuerte sensación de identificación a través de la empatía. Es un modo más potente de hacerlo, porque luego el jugador puede jugar con diferentes personajes en la misma experiencia y proyectarse sobre todos ellos. Las películas lo han logrado durante años con gran éxito. Demostraron que en un par de segundos puede lograrse la identificación y la empatía con cualquier personaje en pantalla. Por ejemplo, las clásicas películas de terror, como *Posesión infernal*. El espectador se preocupa por cada personaje y siente su miedo, aunque no sea ninguno de los personajes principales y todos sabemos que probablemente no llegará al final de la película.

Volviendo a tu pregunta, existe una distancia entre el jugador y su personaje, pero puede establecerse también un vínculo emocional que permita al jugador sentir lo mismo que su personaje experimenta. Este proceso me parece un modo más interesante para acceder a las emociones del jugador porque puedo apelar directamente a sus emociones –el interior de sí mismo– sin tener que entrar en su ego –su percepción de sí mismo.

Está claro que para tus juegos te inspiras en el cine y la tele. ¿Crees que las películas pueden aprender algo de los juegos?

Absolutamente. Ya se está produciendo. Existen cada vez más creadores en la industria de los juegos que poseen una visión especial y tienen algo que decir. Fumito Ueda, por ejemplo, parece haber creado un mundo verdaderamente único y va más allá del medio videojuego. Pasé mucho tiempo en Hollywood el año pasado, lo suficiente para poder decirte que la industria del cine está mostrando un interés creciente por los creadores de juegos, porque cree que estamos inventando historias nuevas, nuevas formas de contarlas y nuevas ideas visuales. Y esto es absolutamente cierto. Los juegos son uno de los medios más fascinantes de hoy, y el campo exploratorio más interesante para nuevos talentos. No hay duda de que algunos grandes nombres de la industria del cine provendrán de los videojuegos en los próximos años.

¿Adónde crees que conduce la relación entre películas y juegos? ¿cómo interactúan ahora?

Ahora son un desastre gigantesco, como consecuencia de un profundo malentendido. Esta relación ha sido llevada principalmente por el marketing hasta ahora, lo cual es un error. Creo que los creativos deberían tener la iniciativa y el control. Esta situación va a cambiar en los próximos años porque la gente de las nuevas generaciones que toman las decisiones en los estudios de cine –directores, guionistas y actores– son ellos mismos jugadores. Y entienden lo que le hace diferente y característico este medio, con lo que querrán utilizarlo de una forma más inteligente que como un producto con licencia de la película para obtener ingresos extra.

Las películas y los juegos deberían concebirse al mismo tiempo, de modo que no sean "la película del juego" o "el juego de la película", sino una experiencia total en dos programas diferentes pero complementarios. El juego debería ser una dimensión ampliada de la película. El único modo de crear esta experiencia conjunta de película+juego es dejar el liderazgo a gente creativa y tratar el juego con tanto respeto como la película. Los juegos deberían tratarse como un producto derivado, pero al mismo tiempo como un medio igual de potente y creativo.

Antes era posible hacer juegos muy ambiciosos con tecnología básica, como *Elite* y *Midwinter*, porque se podían representar cosas complejas de forma muy sencilla. Ahora es mucho más complicado que los juegos tengan este alcance, porque los jugadores esperan que todo esté completamente modelado e interactivo. ¿Frena la tecnología actual los juegos más ambiciosos?

No lo creo. Insisto, cada juego encuentra su propia respuesta. Títulos como *Spore* o *World of WarCraft* ofrecen con frecuencia un gran alcance. Creo que descienden al nivel de granulado que el diseñador quiere para su juego y el punto sobre el que desea centrarse. Me encanta *Midwinter* y creo que este tipo de juego sería aún viable hoy. Pero personalmente estoy muy ligado a la noción de un "contrato" con el jugador. El jugador acepta cualquier regla si está claramente establecida durante todo el juego. La misma idea se aplica al granulado. Con *Fahrenheit* comencé a explorar la idea de tener muchas acciones en ambientes muy pequeños y delimitados, lo cual significa un granulado muy fino.

También me gusta la idea de poner un nivel alto de detalle en un espacio limitado, un poco al modo en que lo hicimos en la cocina de la demo, con las ramas de los árboles moviéndose fuera o las gotas de lluvia en las ventanas. Puedes crear mucha vida en el fondo y prestar atención a los detalles, en lugar de tener que copiar y pegar bloques de edificios para crear una ciudad completa. Tampoco existen reglas estrictas: depende del enfoque del diseño del juego.

¿Qué has aprendido acerca del diseño y guiones de los juegos que no supieras hace cinco años?

Escribiendo *Fahrenheit*, mi visión del diseño de juegos y guiones interactivos cambió profundamente. O para ser más específico, me hizo tener una visión de futuro. Me di cuenta de que la verdadera esencia de la interactividad no consistía en matar monstruos, sino en elegir. Algunas de mis escenas favoritas de Fahrenheit son las menos espectaculares; esas fueron las que me captaron emocionalmente. Me di cuenta de que el placer que sentimos ante cualquier forma de creación no proviene de los sentidos externos, sino de las emociones que provocan en nuestro interior. Descubrí que había modos de desencadenar esas emociones en el jugador y que después la experiencia sería más placentera. Las emociones pueden ir más allá de las que tradicionalmente están presentes en los juegos –fuerza, frustración, enfado, orgullo– y pueden ser tan diversas como las de la vida real, sin limitaciones. Sólo necesitamos encontrar las palabras adecuadas en nuestro lenguaje.

Por último, descubrí la importancia de luchar por lo que creo sin dejar de estar abierto a otras opciones. Si te dedicas a algo con sinceridad y pasión, tarde o temprano el público lo percibe. He creído en las emociones y los guiones durante diez años, en momentos en los que nadie en esta industria hablaba de otra cosa que no fuera tiros o conducción. Los tiempos están cambiando y por lo que luchamos en Quantic Dream –la emoción– podría finalmente llegar a ser el futuro de esta industria.

"LOS JUEGOS SON EL CAMPO EXPLORATORIO MÁS INTERESANTE PARA LOS NUEVOS TALENTOS"







CARA A CARA

***The Casting* es una demo tecnológica para la nueva franquicia de Quantic Dream, *Heavy Rain*, prevista para 2008. Presentada como una cinta de audición de un aspirante a artista, es un monólogo de cuatro minutos de un personaje virtual, cuyo guión está escrito por Cage y basado en la actuación de la actriz Aurelie Bancilhon. ¿Cómo nació?**

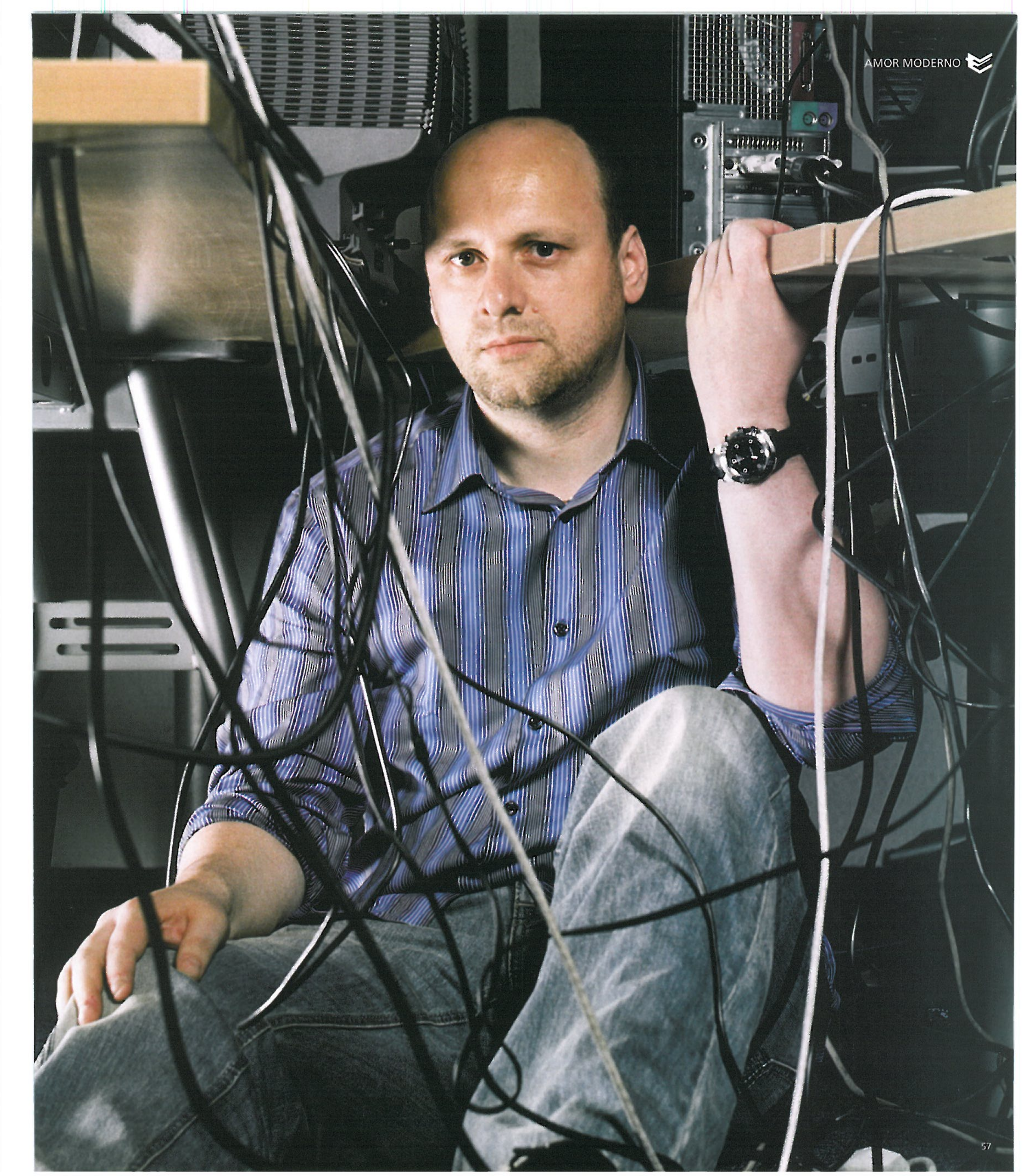
Esta demo inicialmente fue un prototipo interno para ayudarnos a ver si podríamos recrear no sólo el aspecto de una actriz real sino también su interpretación emocional. Queríamos que mostrara emociones sutiles en un tiempo limitado para ver qué sensibilidad sería capaz de expresar el prototipo. La idea era experimentar con diferentes tecnologías sobre los puntos especialmente difíciles: el lenguaje del cuerpo, la animación facial, la lengua, la cabellera, los dedos, la iluminación, los ojos, etc. La demo tenía que funcionar en 3D en tiempo real en una PlayStation 3.

Cuando le hablamos a Sony sobre lo que queríamos hacer, nos preguntaron si podrían tener la demo para el E3 en su stand. Sabíamos que no tendríamos un resultado final para entonces, pero decidimos presentar nuestro trabajo en su etapa real de desarrollo; me daba un poco de miedo mostrar en el E3 a una chica hablando durante cuatro minutos en una cocina mirando a la cámara, sabiendo que en el E3 la mayoría de los juegos mostrarían armas de soldados, con toneladas de efectos especiales.

Hemos quedado francamente impresionados de la respuesta que recibimos; la demo se ha descargado más de 800.000 veces en internet. Demuestra que los jugadores tienen diferentes expectativas sobre de los títulos de próxima generación. No quieren los mismos juegos con más polígonos, sino que verdaderamente anhelan conceptos de nueva generación. Nuestra demo era tan distinta de otros juegos que probablemente intrigó a mucha gente y atrajo su atención. Por supuesto, todavía tenemos mucho trabajo por hacer para alcanzar la calidad a la que aspiramos, pero dado que esta demo se realizó partiendo completamente de la nada para una nueva consola y en un espacio muy corto de tiempo, somos optimistas y creemos que seremos capaces de incrementar de forma significativa la calidad del juego.

Con esta demo iniciamos el camino para salirnos de lo trillado. Cuando la presento, miro al público. En cuanto aparece la actriz, la gente la escucha. La ven tímida y torpe al principio, escuchan con una sonrisa en la cara la historia de su romance, quedan intrigados cuando ella se levanta y lentamente se introduce en la parte dramática. Contienen la respiración cuando se pone la pistola en su cabeza y cuando cae la primera lágrima, sonríen de pronto al constatar que cambia de parecer.

Cuando termina la demo, el público ha pasado cuatro minutos escuchando a un personaje que no existe y se preocupa por ella. Se pueden mejorar muchas cosas desde un punto de vista técnico, pero hemos creado una actriz virtual que transmite emociones complejas y las sutiles transiciones entre ellas.



¿QUÉ OCURRIÓ CON LOS CHICOS DE LARA?



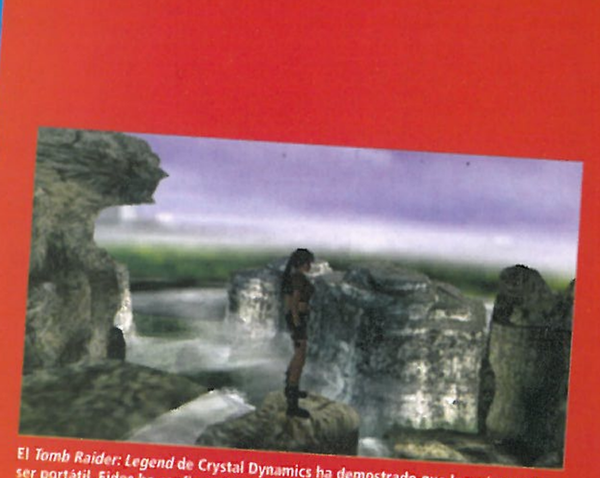


Es como si *The Angel of Darkness* hubiera sido el ángel de la muerte para el estudio que creó a Lara Croft. Core rompe su silencio para hablar claro

Si un diplomático es alguien que piensa lo que va a decir dos veces antes de hablar, el director del estudio Core, **Gavin Rummery,** puede desarrollar una carrera en el Ministerio de Asuntos Exteriores. En los últimos tres años Core lanzó *Tomb Raider: The Angel of Darkness;* la franquicia pasó a Crystal Dynamics; el propietario del estudio, Eidos, lo vendió; el nuevo dueño, SCi, decidió poner Core otra vez a la venta y hace poco lo compró el mayor desarrollador independiente británico, Rebellion. Si le preguntas cómo ha sido la vida en Core estos tres últimos años Rummery contesta: "Un poquito... interesante".

Pero, visto desde fuera, "interesante" no es la primera palabra que te viene a la mente. Vista desde fuera, Core parecía hecha pedazos y abandonada. Dos semanas después del lanzamiento en 2003 de *The Angel of Darkness* se supo que habían pedido al director del estudio, **Jeremy Heath-Smith,** que se marchara, y sólo una semana más tarde se comunicó al equipo que Lara iba a ser arrancada de sus raíces y traspasada a un estudio estadounidense. A comienzos de 2004, Heath-Smith, junto con su hermano Adrian, fundó la desarrolladora Circle Studio, en la misma carretera donde está la oficina de Core, en la ciudad inglesa de Derby, y la llenó con sus ex empleados. Jeremy Heath-Smith criticó duramente lo que había dejado atrás: "Core Design está luchando por mantenerse a flote con un puñado de gente que intenta poner en pie un proyecto sin ningún liderazgo verdadero", afirmó en una entrevista publicada entonces en la versión en inglés de EDGE. Y en aquel momento Core no dijo una sola palabra para desmentirle. El juego *Free Running,* para PSP, nunca se lanzó, y el decepcionante puzzle *Smartbomb* pareció confirmar las sospechas sobre la esquelética plantilla y el poco talento que quedaba en la casa. Pero, liberada de la presión de proseguir un proceso de adquisición tras otro, ha resultado que Core sigue teniendo un potencial impresionante, gracias a sus 65 empleados (la mitad del equipo original de *Tomb Raider)* y con 30 millones de copias vendidas bajo su nombre.

"Era una locura. Teníamos 40 personas sentadas aquí diciendo: '¡Es una locura!'", recuerda Rummery acerca de la insinuación de Heath-Smith de que Core estaba muerta y enterrada tras la creación de Circle. "Fue muy difícil, muy frustrante. Evidentemente, Jeremy era libre de irse y promocionar Circle, mientras le decía a Eidos: 'Vale, esperaremos, haremos un relanzamiento de Core un poco más adelante... ¡anda! estamos en venta'. Y, de repente, todo se detuvo. Y entonces SCi entró en escena. No querían tener



El *Tomb Raider: Legend* de Crystal Dynamics ha demostrado que la serie puede ser portátil. Eidos ha confirmado una edición de aniversario para PSP, PC y PS2.

LOS PRIMEROS PASOS DE LARA

"Yo llegué a los dos o tres meses de trabajo –Rummery rememora el momento de su incorporación al primer *Tomb Raider*– y Toby dijo: 'Esto es lo que hemos estado haciendo', a lo que yo repuse [pone cara de incredulidad]: '¿Hemos...?'. Yo acababa de salir de la universidad. Nunca había trabajado en un juego: sólo había otro programador más aquí. Por supuesto, tuve que diseñarlo partiendo de cero, porque nadie más estaba haciéndolo". Pero todo fue un éxito, y el *Tomb Raider* original ha quedado como icono del diseño de juegos, igual que Lara Croft lo es de la caracterización. Que su fuerza supera al tiempo ha quedado demostrado por la reciente filtración de lo que parecía ser material de un *remake* del original para la PSP. Core ha confirmado que procedía de un proyecto interno cancelado. El estudio, naturalmente, no conserva los derechos del juego original *Tomb Raider* –ni, por cierto, del nombre Core– y Eidos ha confirmado que Crystal Dynamics desarrollará un juego para conmemorar el décimo aniversario de Lara.



Matt Samsan (izquierda) y Gavin Rummery, en la sala de proyecciones.

demasiados estudios internos así que decidieron ver si podían vendernos... y en medio de todo este jaleo nuestros juegos se iban destrozando entre una venta y la siguiente". Y todo esto trabajando bajo la responsabilidad de los fallos de *The Angel of Darkness (TAOD)*. "Eidos necesitaba un chivo expiatorio y allí estábamos nosotros. En vez de decir: 'Bueno, deberíamos haberles dado algo más de tiempo', nos señalaron con el dedo y dijeron: 'Ellos son los culpables'".

Esa cuestión de la culpa se mantuvo tras el lanzamiento del juego. ¿Fue un fallo de Eidos por lanzar un juego que no estaba terminado? ¿O fue responsabilidad de los productores ejecutivos que Heath-Smith no gestionara mejor el proceso de creación del juego? La visión de Rummery sobre el comportamiento de su sucesor es muy diplomática: "Jeremy es un emprendedor, y lo que ha hecho es ir y construir una compañía de éxito". Puede que Circle Studio sea todavía una empresa de éxito, pero, tras el fracaso de *Without Warning*, ha dejado los videojuegos para especializarse en juegos de concursos en iDVD. ¿Existe la sensación de que se ha hecho justicia? **Matt Sansam,** productor ejecutivo, no puede evitar una sonrisa. "Mi análisis favorito era uno que decía: '*Without Warning*. Considérate advertido'. Era todo un presagio, evidentemente: ¿Trataba de probarse algo a sí mismo'? Desde luego, ha probado algo". De hecho, Core está recibiendo ahora a gente que regresa de Circle, quizá desilusionada con la dirección que la empresa ha tomado. "Desde la ruptura, se nos han marchado dos empleados a Circle, uno de los cuales era un desarrollador *web*, y a cambio hemos recibido a ocho en dirección contraria, incluyendo algunos directivos", explica Sansam.

Así que ¿a quién culpa Core de los errores con *TAOD?* "Vale. Veamos", empieza Rummery, y desgrana una explicación que ha ido puliendo durante tres años: "*Angel of Darkness* fue un producto de la vieja Core. Internamente no habíamos cambiado mucho como estudio desde los primeros juegos *Tomb Raider*. Había equipos pequeños trabajando de forma aislada: en realidad, equipos muy pequeños, pues el del primer título tenía seis personas. Incluso para *Tomb Raider 5* tuvimos que irnos a 14 o 15 personas. De repente, con *TAOD*, afrontamos un proceso completamente diferente. Un motor totalmente nuevo partiendo de cero, aunque ya habíamos desarrollado motores para PS2 dentro de Core, porque era la forma en que trabajábamos. Formamos un equipo de treinta y tantas personas (pequeño para un juego de primera para PS2, pero el más grande que nunca habíamos tenido), y tenía que estar listo en un par de años. Desde el comienzo, algunos no creían que pudiéramos hacerlo. Pero se nos dijo que las cosas eran así, y como en el pasado nos las habíamos arreglado para cumplir todos los plazos, esperábamos poder hacerlo de nuevo. Enseguida estuvo claro que no íbamos a conseguirlo, pero Eidos insistía: 'Tiene que estar, nos hace falta una gran fuente de ingresos, *Tomb Raider* debe estar listo, sin 'peros' ni 'es-ques' de ningún tipo".

"Llegó la Navidad, se acercaba más y más la fecha de fin de año fiscal y nos dijeron que tenía que salir, punto final. Fue como si

> "*Angel of Darkness* fue un producto del viejo Core. Internamente no habíamos cambiado mucho como estudio desde los primeros juegos *Tomb Raider*"



El estudio seguirá en las mismas oficinas en Derby (Reino Unido) y todo el personal se quedará. El equipo lleva trabajando ya varios meses con el motor Asura de Rebellion.





cogieran un machete y golpearan el juego y el diseño hasta despedazarlos. Los sitios *web* de aficionados han mirado en el código y han descubierto todo el contenido que había allí y que nunca apareció en el juego final. Era una sombra del juego que iba a ser. Cuestiones como la progresión de los personajes eran sólo la última etapa de un sistema más complicado que fue recortado".

Sansam reconoce también el 'problema del fregadero'. "Intentamos hacer demasiado", admite. "Hubo un enturbiamiento de las aguas acerca de quién controlaba la dirección del juego", explica Rummery, "porque era un equipo más grande y no había nadie que centralizase las ideas, que dijera 'haz esto' o 'no hagas aquello'. Acabamos siendo un reino de taifas, lo que supuso que hubo ciertas partes, como la sección de París, que nunca encajaron. Hasta cierto punto, eso explica por qué tuvo tan malas críticas el juego en los análisis, porque esa era la fase a la que la gente jugaba, y en ella se basaron un montón de *reviews*. Por supuesto, había más material *Tomb Raider*, pero dudo que mucha gente fuera más allá de esas calles parisinas de las que se habían eliminado secciones enteras de juego. Había escenarios donde pasaban cosas extrañas, como que para un combate de boxeo se supusiera que tenías que aprender tus movimientos de combate allí, cosa que nunca sucedía. Esa sección entera me parecía muy poco propia de *Tomb Raider*, y se debe a que no nos acostumbramos a los grandes equipos".

Fue una situación fea, y el ambiente en Core era desalentador. "El juego parecía realmente bueno –recuerda Rummery–, pero el gameplay no estaba pulido. El título necesitaba otros seis meses, pero tuvo que salir tal cual, y todo el mundo se sintió afectado al ver cómo lo machacaban. Aunque, para ser justos, vendió alrededor de dos millones de copias". El decaimiento no duró mucho.



Project Eden **(2001) fue un hito en varios sentidos para Core. El concepto inteligente de juego en equipo se vio perjudicado por una ejecución más bien mala.**

RASGOS DISTINTIVOS DE CORE

Aunque es un sinónimo de *Tomb Raider*, los demás juegos recientes de Core –como *Project Eden* y *Herdy Gerdy*– pueden ser indicativos de la dirección que quiere tomar la compañía. ¿Hay algo característico en los juegos de este estudio? "Nos gusta pensar que suponemos un cambio sobre lo establecido –afirma Rummery–. Creo que si miras los juegos que hemos hecho se puede ver. Pero lo que ha sido verdaderamente frustrante es que muchos han sido pasados por alto, como *Herdy Gerdy*, pongamos por caso. Y lo que esperamos es mantener esa innovación, pero respaldada con una producción sólida, y no crear al final una porquería. Nuestro objetivo es seguir intentando crear algo diferente, no simplemente un supergenérico que suena a lo ya visto mil veces".



***Herdy Gerdy*, lanzado en 2003, era enormemente carismático, pero estaba lleno de problemas con el control.**





Tanto *Sniper Elite* (izquierda) como *Rogue Trooper* han mostrado la habilidad de Rebellion para encontrar un enfoque original a géneros que ya parecen muy trillados. La potencia y la fiabilidad del Asura conceden a la acción una solidez tangible.

REBELIÓN CON NATURALIDAD

Rebellion, que se labró su reputación con *Aliens versus Predator,* es hoy mejor conocida por su adquisición de 2000AD. Ese acuerdo ha producido hasta ahora solamente dos juegos –*Judge Dread versus Death* y *Rogue Trooper*– y es sólo una parte del plan de Rebellion; los otros son el IP original y los proyectos de encargo. El año pasado *Sniper Elite* mostró habilidad para arriesgarse en un aspecto original de un género sobresaturado: un enfoque muy similar al que describe Rummery que es el distintivo de Core.

Para **Jason Kingsley,** consejero delegado y cofundador de Rebellion, la adquisición de Core es una solución inesperada al peligro de que un reclutamiento lento hubiera ralentizado la expansión planeada por Rebellion. "No buscábamos un estudio nuevo, pero estábamos creciendo, y es un problema expandirse rápidamente e intentar mantener alta la calidad del equipo. Puedes contratar, pero a cierto ritmo". Ante la posibilidad de que una empresa independiente adquiriera un estudio nuevo, la respuesta de Rebellion fue cauta inicialmente, consciente de las dificultades de integrar tecnologías y personal nuevos. "Pero – añade Kingsley– pensamos: 'Mantengamos la mente abierta y conozcámoslos'. Cuando llegamos a Derby y nos dimos cuenta de que era Core, dijimos: 'Genial. He aquí un equipo con un historial fantástico y un talento fantástico'". El proceso de compra comenzó a finales de 2004 y se terminó a mediados de junio del año pasado. Sansam describe la espera como "larga y dolorosa", aunque **Chris Kingsley,** director tecnológico de Rebellion (una de las pequeñas ironías del acuerdo de Core es que pone el estudio una vez más en manos de un equipo de hermanos) afirma rápidamente :"todas las adquisiciones son lentas y dolorosas... y esta ha sido mucho más fácil que el acuerdo con 2000AD". En realidad el proceso fue tan sencillo que la integración entre los estudios comenzó casi de inmediato. "Esta gente venían cada semana desde el primer momento en que mostraron interés, y la verdad es que eso ayudó. Nos acostumbramos a utilizar el motor Asura porque llevábamos tiempo buscando una tecnología central", señala Rummery. "Es extraño", continúa Sansam, "porque cuando se anunció el acuerdo, cuando se anunció extraoficialmente, empezamos a recibir llamadas de agencias de colocación que nos decían: 'Oh, ¿cómo lo llevais, chicos?, debe de ser un verdadero *shock*', a lo que nosotros contestábamos: 'Bueno, en realidad estamos incorporando a esta gente en un lapso de seis meses y ya estamos compartiendo la tecnología', así que en cierto modo se produjo un anticlímax cuando se anunció. La gente se preguntaba: '¿Cómo os afecta?', y nosotros decíamos: 'No más que ayer'".

Este acuerdo, junto con la compra de Strangelite, los responsables de *Starship Troopers,* eleva la nómina de Rebellion a unas 240 personas, lo que lo convierte en uno de los mayores desarrolladores independientesen toda Europa.



Con la fundación de Circle pronto quedó claro que los empleos de todos estaban seguros, tanto si seguían con Eidos como si daban el salto: "El demonio, ya sabes", sonríe Rummery, y no está claro si se refiere a Heath-Smith, a Eidos o a ambos.

Lo más sorprendente fue que el equipo percibió la pérdida de la serie *Tomb Raider* más como una recompensa que como un castigo. Rummery, uno de los miembros del equipo que había trabajado en el juego original, posee la perspectiva de un veterano: "La gente olvida que, si trabajas en un estudio interno, tienes que hacer todo lo que te piden. Cuando estábamos haciendo los últimos juegos para PlayStation los equipos se preguntaban: '¿Podremos trabajar en algo nuevo esta vez, o tendremos que hacer 'otro' juego igual?'. Aquello comenzó al final de *Tomb Raider 2.* Después del primer juego, cuando Toby decidió irse porque estaba hasta las narices de cómo Eidos había comercializado su juego, el resto nos quedamos. Unos cuantos más se unieron para trabajar en el juego siguiente, pero al final estábamos quemados. Y entonces Eidos dijo: 'Vale, ¡es hora de hacer el tercer juego!', y todos pensamos: 'Ufff, no queremos hacer un número tres'. Ya habíamos vertido todas nuestras ideas en *Tomb Raider 2,* y le dimos un toque más a lo James Bond. Los dos títulos se complementaban: nuevos movimientos, secciones con vehículos... No podía imaginar hacia dónde continuar. Y, para ser sincero, ¿hacia dónde han evolucionado los otros juegos? Más movimientos, más relleno, más vehículos. Nada que no estuviera ya ahí en el primer par de juegos. Así que todos nos pasamos a otros proyectos escapando de la franquicia, pero no tuvimos en cuenta que, en un estudio que está haciendo un juego a lo grande, el resto de los proyectos no obtienen la atención que necesitan. Eso lo aprendimos a costa de nosotros mismos".

Y, con *TAOD,* la situación se había agravado. "Dios mío, después de un proceso tan



La compra por parte de Rebellion parece haber sido un alivio para el personal, contento de recuperar su independencia y librarse de las complicaciones de la historia reciente de Eidos.





Free Running para PSP puede ser el próximo lanzamiento –largo tiempo pospuesto–, cuando encuentre el distribuidor apropiado.

doloroso para los que trabajaron en ese juego, vuelta a empezar", recuerda Rummery. "Pasaron un año de mucho curro, quemados, descontentos, y luego tuvieron que sufrir el deprimente resultado . De manera que, al recomenzar el trabajo, existía cierta sensación de 'bien, al menos tenemos un nuevo punto de partida'". Liberados de Lara, se apoderó de ellos un auténtico sentimiento de excitación. "Pensábamos: '¡Ya no tendremos nunca más a *Tomb Raider* sobre nuestras cabezas!'", dice Rummery. "En aquel momento teníamos la satisfacción de que habernos librado de aquella rueda de molino que colgaba de nuestros cuellos. Eidos dijo: 'De acuerdo, venid con ideas nuevas de los juegos en los que queréis trabajar', y les llevamos 30 conceptos de juegos esbozados en apenas dos semanas. Un par de ellos entraron en la fase de producción. Dentro de Core. la gente se había dado cuenta de que no podíamos trabajar como en el pasado: teníamos que organizarnos más. De manera que nos convencimos de que necesitábamos crecer y actuar como una verdadera compañía de software. Y eso supuso un salto gigantesco. Partimos de cero, lo cual era una oportunidad genial".

Pero poco después se toparon con otro muro. Relata Rummery: "Todo fue sobre ruedas durante un año, pero después Eidos comenzó a sentirse en peligro, porque como compañía la verdad es que dependían de ese dinero constante que suministraba *Tomb Raider*, y quedó claro que Crystal no iba a tener el nuevo título juego en breve, y se dieron cuenta de que precisaban buscar un comprador". Y así, con los dos prototipos (*Free Running* y *Smartbomb)* en desarrollo, y cuando se comenzaba a trabajar en otro proyecto importante (todavía no anunciado, aunque corren rumores de que será una continuación de *Shellshock: Vietnam)*, Core se encontró en medio de un frenesí de incorporaciones. Y esta vez es Sansam el que describe el doloroso momento en que las cosas se volvieron "interesantes" una vez más. Hay total franqueza acerca de lo que pasó con *Smartbomb:* "Teníamos dos aspectos a nuestro favor: el proceso correcto, y que estábamos sobre las fechas y el presupuesto, pero no conseguíamos la calidad que buscábamos", admite Rummery. Pero surgió más frustración a causa de *Free Running*. Pese a estar terminado a tiempo para el lanzamiento de la PSP en Gran Bretaña no se comercializó, aunque Core retiene los derechos y Rebellion le buscará un nuevo distribuidor. "Es un buen juego", asegura Rummery, pese a reconocer que puede resultarle difícil competir con los títulos actuales.

"Aprendimos un montón: muchas técnicas muy buenas para mover un personaje. De hecho, compartimos algunas de aquellas ideas con Crystal, y ellos las usaron en *Legend...*". Y se encoge de hombros, pero es obvio que la nueva encarnación de Lara es un asunto delicado. ¿Cómo se han sentido, viendo a otro equipo desarrollar lo que deben de sentir como su hijo? "Ha sido duro. saber que nosotros podríamos haber hecho un buen trabajo. Nos habría resultado muy fácil corregir los errores de *TAOD*, porque no eran fallos fundamentales, simplemente había que pulirle el acabado, pero no tuvimos ocasión. Así que no hemos tenido más remedio que sentarnos y ver que Crystal lo hacía. Y la verdad es que han producido un buen juego. Pero a ellos les han dado todo el tiempo que necesitaron y un presupuesto fenomenal, muchísimo mayor que el que nosotros recibimos por los seis juegos previos juntos; el doble, de hecho. Y eso resulta desesperante, porque si nosotros hubiéramos tenido ese dinero...", y se encoge de hombros de nuevo.

"Habría resultado muy fácil corregir los errores de *TAOD*, porque no tenía fallos fundamentales... simplemente había que pulirle el acabado"

La compra por parte de Rebellion, sin embargo, aportó a Core algo mucho más valioso que el dinero: la libertad. "Que Core regrese a sus raíces independientes resulta realmente emocionante", admite Rummery. "Podemos hablar de hacer nuevos títulos, o de llevar esos IPs a más de un distribuidor. Ser un estudio interno tiene sus ventajas y sus desventajas: te pagan la nómina cada mes, pero estás ofreciendo tu juego a un grupo de personas, y si no les gusta, lo frenan. En cambio, ahora sabemos que algunos de esos prototipos pueden no coincidir con el arquetipo del juego de Eidos, pero aun así podemos ofrecerlos a diferentes distribuidores". Y el acuerdo con Rebellion significa tener acceso a su motor Asura, además de contar con un experto enfoque de producción que equilibra los riesgos de los títulos originales con juegos licenciados y proyectos de encargo. ¿Hacia dónde cree Core que se dirige el futuro? Rummery lo dice con toda claridad. "Esta gente ha trabajado en la mayor franquicia del mundo. Tenemos experiencia en estar en lo alto de todas las clasificaciones, y queremos volver ahí".

En el momento culminante del éxito de *Tomb Raider,* Core no tenía nada que demostrar y todo que perder. Los últimos tres años han vuelto del revés esa situación: el acuerdo con Rebellion puede haber concedido al estudio una pizarra nuevecita, pero tiene una reputación que reconstruir partiendo otra vez de cero. Lo que es evidente, en todo caso, es que ellos no lo querrían de otro modo. El éxito de *Tomb Raider* había detenido la evolución del estudio, aislándole de los veloces cambios que ha vivido el desarrollo de juegos al saltar otras compañías a una tecnología, unas prácticas de gestión y unos modelos de negocio nuevos. Pero el negocio del videojuego es despiadadamente darwiniano: si sólo sobreviven los mejores estudios, entonces esas empresas desarrolladoras deben encontrar constantemente nuevos modos de mejorar. Y en eso, por lo menos, Core es ya un experto.



Los controles en *Free Running* son flexibles, para compensar el flojo *feedback* de la PSP y reflejar a la vez su gran potencial. El equipo piensa emplear este sistema en otros juegos futuros.


TURISTA
ACCIDENTAL



Nacido en Los Ángeles, el marsupial que ayudó al éxito de PlayStation ha vivido ocasionalmente en Nueva York, Canadá e Inglaterra. Ahora pertenece a Japón

Crash Bandicoot cumple diez años en 2006. Casualmente, el responsable de marketing de Vivendi Japón celebra el décimo aniversario de su boda el mismo día que Crash cumple años. En Japón es tradicional que el marido compre a su mujer un regalo con diez diamantes para conmemorar la ocasión. La relación entre Crash y esa conmemoración matrimonial no está clara... pero el distribuidor confía en que el marsupial "bobo pero heroico" reporte a la casa un buen regalo.

Vivendi, consciente de que ya no es el icono que fue hace tiempo, desea que éste

sea el año de Crash. Lo raro es cómo planea conseguirlo. Crash recuperará a su público con un juego tipo *party* con un aspecto normalito, *Crash Boom Bang!*, lanzado en sólo una plataforma, la DS, y creado por el desarrollador tokiota Dimps.

En el pasado era muy habitual que las franquicias viajaran de Oriente a Occidente (véase el caso *Metroid* de Nintendo), pero el camino inverso ha sido mucho menos transitado. Visto que quieren convertirlo en una Lara Croft para niños de 10 años, enviar a Crash al extranjero para lo que en esencia es una especie de *Mario Party* parece una idea desconcertante.

Si cuando oyes hablar de la vuelta de Crash piensas: "Y a mí, ¿qué?" fíjate en lo que este juego ha logrado: *Cortex Strikes Back* y *Warped* son dos de los 20 títulos más vendidos. Con unos siete millones de copias cada uno, están a un nivel comparable a cualquier *Metal Gear Solid* o *Zelda*. En ventas mundiales, los más de 30 millones de copias de *Crash* están a la altura de *Mario Kart* o *Tomb Raider*. Y su *merchandising* (peluches, relojes, imanes de frigorífico...) rivaliza con el de Mario y Sonic.

¿Cómo lo consiguió? Volvamos a Japón. Junto con dos títulos de *Donkey Kong* de Rare, *Crash Bandicoot 2* y *3* permanecen como los únicos juegos occidentales capaces de ganar el premio de platino, equivalente a unas ventas de un millón de unidades en Japón. Los juegos occidentales que emigran a Oriente intentan seguir el modelo de *Crash:* doblaje y traducción profesionales, rediseño del personaje con espíritu de dibujos animados y un abundante presupuesto de marketing están entre los factores que contribuyen a la fiebre sin precedentes en Japón por Kurashu Bandikuu. Si en Occidente pensamos que Crash representa la quintaesencia de lo estadounidense, en Japón lo perciben como si fuera uno de los suyos. Ningún otro personaje de un juego occidental ha ejercido una atracción tan internacional, lo que se refleja en esos 20 *best-sellers*.

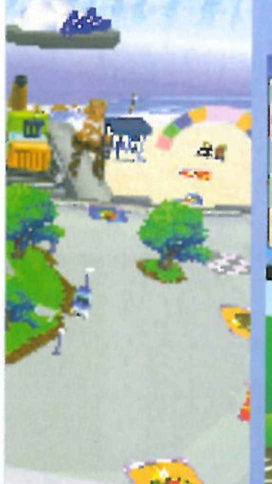


Japón lo considera uno de los suyos. Ningún otro personaje de un juego occidental ha ejercido una atracción tan internacional

Por tanto, Vivendi cuenta con un juego japonés vendido como 'relanzamiento' de la serie para hacer caja en el mercado nipón. Y es justo, dado que los juegos *Crash* occidentales, irónicamente, han supuesto auténtico desastres en cuanto a ventas (*The Wrath of Cortex* apenas superó las 200.000 copias, y ha evolucionado a la baja desde que lo logró). Hay algo más tras la idea de hacer un juego tipo *party*: los estudios de mercado muestran que el japonés dispone de menos cantidad de tiempo para dedicárselo a los juegos, de modo que los minijuegos son atractivos, sobre todo para el segmento de edad comprendido entre 8 y 12 años al que apunta Vivendi.

Pero ¿qué hay de Occidente? *Crash Boom Bang* es un juego japonés, con un ritmo lento y demasiado fácil para el gusto occidental; adornado con chillones colores primarios que se encuentran a un mundo de distancia de los más familiares marrones y naranjas de *Crash*. ¿Podrá un público angloparlante que también está perdiendo rápidamente el interés por *Crash* –de los 12 juegos, los tres títulos para PlayStation anteriores a 1999 todavía suponen el 60 por







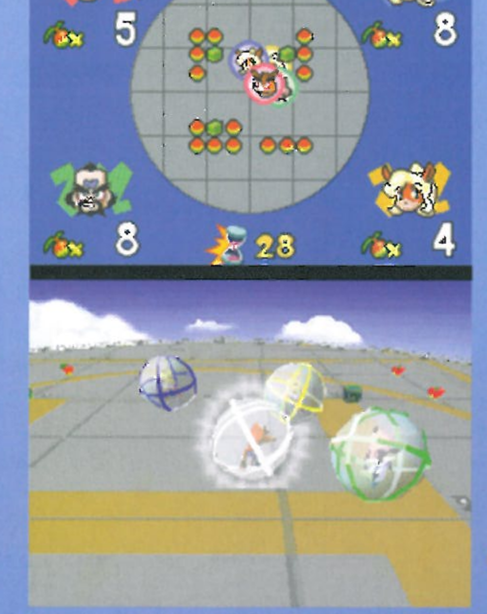
BANDICOOT EN EL EXTRANJERO

Adaptar Crash a Japón fue tarea de Roppyaku Tsurumi, diseñador y productor de SCEJ desde *Crash Bandicoot 2*. Tsurumi se aseguró de que un bufón estrábico diseñado para Estados Unidos (se dice que Universal pidió al artista Charles Zembillas que usara el Tazmania de Warner como modelo) se convirtiera en algo que atrajera a los nipones. Su éxito fue la base de una charla impartida en la Game Developers Conference de 2003.

"Los japoneses son intolerantes respecto a ciertos diseños", alerta Tsurumi. "Estamos tan intensamente influidos por el manga y el anime que sólo aceptamos este estilo". Los ojos verdes y las pezuñas de cuatro dedos son un problema para la cultura asiática, de modo que Crash ganó un dedo y unas pupilas a lo Pac-Man. Jason Rubin y Mark Cenry se mantuvieron en estrecho contacto con Japón, retocando el personaje y, en algunos casos, la dificultad del juego.

Otras modificaciones de personajes han tenido menos éxito, como la 'feminización' de Joanna Dark para la versión nipona de *Perfect Dark* para N64. Pero, desde 2001, el estudio de diseño propio de Tsurumi, 0600design, intenta recrear la magia de *Crash* para *Jak and Daxter* y *Ratchet and Clank,* aportando grandes cejas, modelos poligonales más curvos y diseños de arte más ricos.

El éxito de Crash permanece como una meta casi inalcanzable para los desarrolladores occidentales que desean triunfar en Japón. "Los niños, nuestro principal público objetivo, pensaban que *Crash Bandicoot* era en realidad un personaje japonés", apunta Tsurumi. "Hicimos un anuncio en TV en el que Crash entraba en una escuela elemental japonesa. Y parecía muy natural".



Por suerte, varios minijuegos de *Crash Boom Bang* rinden tributo a la propia serie party de Nintendo: esta sencilla batalla recuerda al excelente Bumper Balls de *Mario Party*.

ciento de las ventas– permitir al marsupial tratar igual a igual a Mario y Sonic?

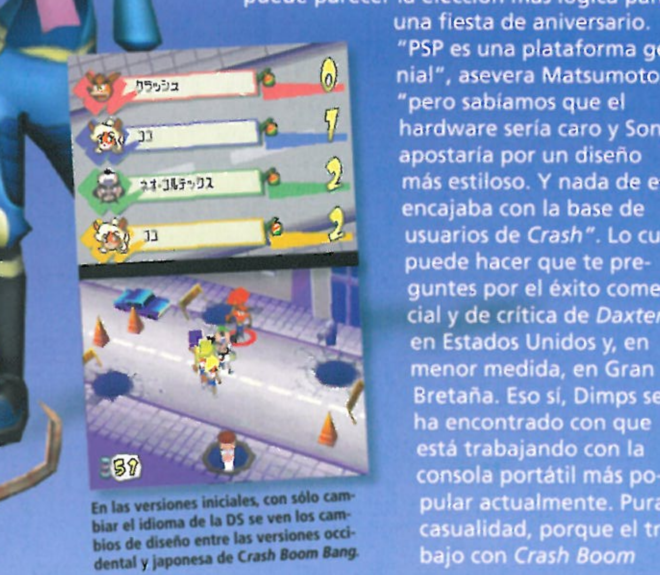
Hiroshi Matsumoto, director general de I+D en Dimps, es un tipo de 41 años y aspecto jovial cuyo sorprendente currículo se remota a hacer *Fatal Fury* para SNK y *Street Fighter* para Capcom. És el coautor de la declaración de intenciones de Dimps, casi un poema que habla de juegos "enviados al hiperespacio y... diseminados más allá de las fronteras nacionales y étnicas con independencia de las ideologías". El sentimiento no podría resultar más apropiado, considerando su misión actual.

"Sí, es difícil diseñar para un mercado mundial", admite Matsumoto. "El manejo de un juego –pulsar un botón, sorprenderse, disfrutar– es universal. Pero los personajes, el entorno o la música son culturalmente diferentes. Recibimos muchas peticiones de cambios a diario de Vivendi en Occidente. A veces hacemos los cambios; a veces les lanzamos contraofertas. Tenemos que mantener la integridad del concepto".

La elección de Dimps, en lugar de un desarrollador más fuerte, se debe a sus ideas conceptuales. Pero las sucursales Vivendi Europa y Estados Unidos se inquietan ante la idea de que Crash se vuelva japonés. "Tenían sus dudas al principio", reconoce el tranquilo director de Dimps, **Takeshi Narita.** "Durante un año establecimos dos grupos independientes en dos países distintos precisamente a causa de esas dudas". Los niños de Tokio y Londres probaron el diseño del personaje de *Crash Boom Bang*, su universo y su chat Wi-Fi, y se les pidió que evaluaran el trabajo gráfico y el *packaging*. Los resultados tranquilizaron a Vivendi. "De un vistazo, incluso los niños occidentales dicen que este *Crash* es muy diferente al de juegos previos", afirma un directivo. ¿Y eso es bueno? "Sí".

¿Y por qué la DS... y sólo la DS? A pesar de convertirse en un juego multiplataforma en 2001, Crash es una de las mascotas insignia de PlayStation, con lo que la PSP puede parecer la elección más lógica para una fiesta de aniversario.

"PSP es una plataforma genial", asevera Matsumoto, "pero sabíamos que el hardware sería caro y Sony apostaría por un diseño más estiloso. Y nada de eso encajaba con la base de usuarios de *Crash*". Lo cual puede hacer que te preguntes por el éxito comercial y de crítica de *Daxter* en Estados Unidos y, en menor medida, en Gran Bretaña. Eso sí, Dimps se ha encontrado con que está trabajando con la consola portátil más popular actualmente. Pura casualidad, porque el trabajo con *Crash Boom*



En las versiones iniciales, con sólo cambiar el idioma de la DS se ven los cambios de diseño entre las versiones occidental y japonesa de *Crash Boom Bang*.





Crash Boom Bang puede parecer poco original, pero dado lo sorprendentemente escasos que son los juegos *party* para la DS –y que *Mario Party Advance* una decepción– es una opción atractiva.

TÍTULO: **CRASH BOOM BANG!**
PLATAFORMA: **DS**
DISTRIBUCIÓN: **VIVENDI**
ESTUDIO: **DIMPS**
ORIGEN: **JAPÓN**
LANZAMIENTO: **YA DISPONIBLE (JAPÓN), OCTUBRE (EE.UU., REINO UNIDO)**



Es fácil apreciar cómo los minijuegos del título se controlan con el lápiz de la DS. ¿Simplicidad deliberada o falta de imaginación?

Bang comenzó en marzo de 2004, meses antes del lanzamiento de la DS. El juego se ha cambiado sobre la marcha: el chat Wi-Fi se incluyó sin saber que Nintendo integraría Pictochat en el sistema.

Dimps espera que, tras haber permanecido relativamente anónimo tras los juegos *Dragonball Z* y los títulos *Sonic* para portátil (Sega ni siquiera admite el papel de Dimps en el manual de *Sonic Rush), Crash Boom Bang le* ayude a tener más presencia en Occidente. Haciendo de abogado del diablo, cabe preguntarse: ¿Por qué un desarrollador importante de *Fatal Fury* y *Street Fighter* está trabajando en un juego *party* para críos inspirado en una mascota en declive? "No estoy seguro de que sea para sorprenderse", responde Matsumoto. "Tenemos facilidad para los juegos de los títulos de lucha. Pero queríamos ampliar nuestro público; hacer juegos a los que pudieran jugar juntos un padre y un hijo".

"Tenemos facilidad para los juegos de los títulos de lucha. Pero queríamos ampliar nuestro público"

No sólo Vivendi ha puesto sus ojos en Dimps. El director de Konami, **Masahiro Inoue,** supervisó la localización de Crash durante cinco años, después de que Universal anunciara a los cuatro vientos la firma de un acuerdo de licencia con la compañía en 1999. Inoue dibuja en el aire una línea descendiente para describir la popularidad de Crash a partir de *Warped*. Dedicó "un tiempo considerable" a convencer a los artistas occidentales de que un Crash más mono y con una caja más elaborada era decisivo triunfar en Japón, y está encantado de ver lo que ha sucedido.

"Me preocupa cómo vaya a comportarse *Crash Boom Bang* en el extranjero", afirma. "Si las ventas son desfavorables se producirá una enorme decepción. Quiero que Vivendi analice exhaustivamente el contenido y el nivel de dificultad, para asegurarnos de que se venda bien en Occidente". Pero, al hablarle de la complicación de dirigirse a un abanico de mercados tan amplio, Inoue inspira y asegura que Dimps está desarrollando en esencia un juego para Occidente. "Los jugadores de Estados Unidos se emocionan sólo con competir entre ellos, mientras que a los japoneses la verdad es que les da igual. *Crash Boom Bang* es, en algunos sentidos, un juego más apropiado para EEUU".

Un empleado de Vivendi, tras escuchar los comentarios de Inoue, admitió estar aterrado de ver con cuánta atención les vigila este directivo de Konami. Pero muchos en Vivendi culpan en privado a Konami del gradual declive de *Crash* en Japón. La publicidad en televisión fue recortada a partir de 1999, y en 2004 *Crash Nitro Kart* se vendió espantosamente, a consecuencia en partem de una campaña publicitaria errónea. Ahora, las tiendas desconfían de la marca, lo que hace que el relanzamiento de Crash sea un desafío complicado.

El plan de batalla de Vivendi para *Crash* carece de un elemento crucial: los grandes bolsillos de Sony. Universal Interactive Studios, que era como se llamaba en 1996, pagó sólo el prototipo del *Crash Bandicoot* original. Sony cubrió los gastos del desarrollo y el marketing con una colosal inyección de efectivo, destinada a garantizar que este extraño personaje fuera conocido por el público. Funcionó... pero afectó a las relaciones entre Universal de un lado, y Sony y Naughty Dog del otro; "Universal habría matado a los que componían los otros equipos", sostiene el fundador de Naughty Dog, Jason Rubin. Cuando el respetado diseñador Mark Cerny dejó Universal en 1998, Sony y Naughty Dog decidieron abandonar *Crash* antes que seguir trabajando con Universal. Sony estaba, según

PERRO VIEJO Entrevista a Jason Rubin, cofundador de Naughty Dog y cocreador de Crash

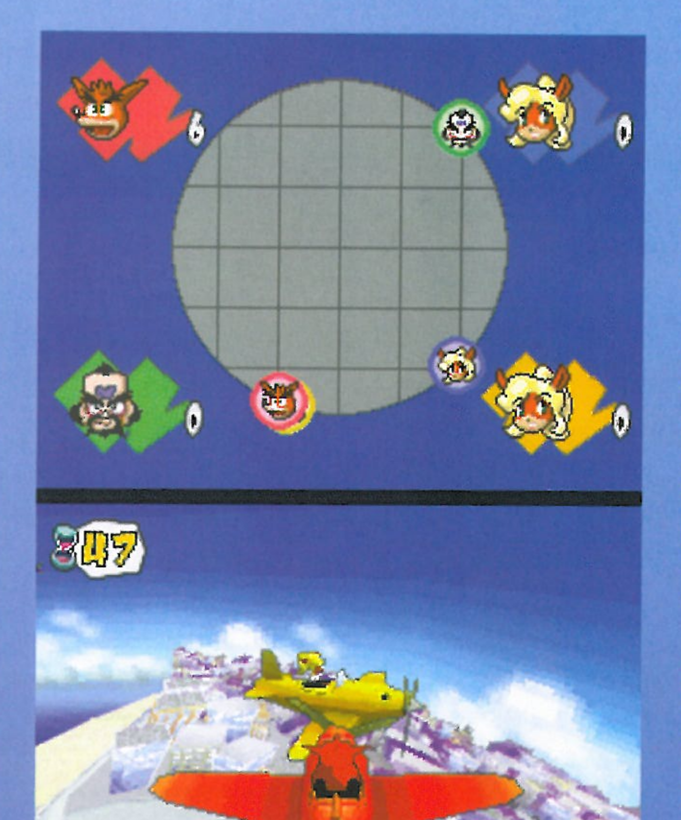
Eres mejor que el resto creando adorables animales antropomórficos.
Es una pregunta increíblemente difícil. En esencia todo sale del diseño, que debe unir las capacidades técnicas de la máquina con el diseño estético del personaje. Y luego está el duro trabajo de (hoy en día) docenas de artistas, animadores, programadores, diseñadores y demás personal de apoyo, que le insuflan vida al concepto. La mayor parte del tiempo avanzas por instinto. Pese a todo lo que hace falta para crear con éxito un personaje, un jugador sólo necesita un vistazo al personaje y menos de un minuto accionando el mando para saber si va a triunfar o a fracasar.

¿Cómo se convirtió Crash en una mascota de PlayStation?
En realidad, Sony nunca adoptó a Crash Bandicoot como mascota de la PlayStation. Los jugadores eligieron a Crash de manera espontánea, después de comprar a escala internacional 25 millones de copias de los primeros cuatro juegos, colocándolos en lo alto de las listas de superventas en todo el mundo.

¿En qué momento te diste cuenta de que habías creado un verdadero monstruo?
Por mencionar varios: Crash Bandicoot ocupando todo el lateral del TGV; Crash Bandicoot promoviendo la seguridad en las playas australianas; Crash anunciando Pizza Hut; y, por supuesto, las cartas y dibujos que recibimos de los jugadores.

¿Cómo conquistó Japón?
Por una parte, fue consecuencia de prestar mucha atención al mercado japonés durante el desarrollo del juego, y por la otra confiar en el departamento de marketing japonés de Sony. Ese departamento merece, junto a nuestros productores nipones –dirigidos por Shuhei Yoshida, que ahora dirige el desarrollo norteamericano de Sony–, gran parte del crédito. Recuerdo la primera reunión con Sony Japón, antes de que Shuhei se sumara al proyecto. A los representantes de Sony Japón no les gustaba el aspecto del personaje pero no sabían por qué. Durante la pausa del almuerzo le pedí a Charlotte, uno de nuestros artistas, que cambiara los ojos a más tipo Pac-Man, acercando la boca, alterando la den-



La DS ofrece a Dimps el lujo de una pantalla completa para cada 'invitado' a la fiesta, lo cual aumenta la diversión de los minijuegos con ideas como batallas aéreas.

una persona clave del proyecto, en posición de comprar *Crash*, pero Universal fijó un precio tan elevado que Sony rehusó.

En Japón, el dinero de SCEJ pagó una tira cómica de *Crash* en el superventas KoroKoro Comic, y anuncios en TV que popularizaron "El Baile Crash" hasta el punto de que se lanzó un vídeo de ejercicios *Crash*. Vivendi pretende ahora repetir la idea de KoroKoro. Pero *Crash* es uno de los pocos personajes famosos de la DS y los padres japoneses compran a sus hijos unos dos juegos al año, cantidad que los grandes éxitos de Nintendo cubren sin esfuerzo. El plan de Vivendi es atraer a los padres veinteañeros que jugaban con el marsupial en los años 90 (de los cuales un 25 por ciento eran mujeres) para que den el tirón nostálgico necesario que lleve Crash Boom Bang hasta un nuevo segmento de público: "Los niños crecen, pero siempre hay nuevos niños", comenta Narita.

En Europa y Estados Unidos, Vivendi afronta una pelea francamente dura. la rápida aceptación que tuvo Crash ha desaparecido, sobre todo entre los más jugones. La nueva versión del juego, que se decanta hacia favoritos japoneses como Fake Crash y Tawna en detrimento de preferencias occidentales como Nina, ya está despertando la ira de los incondicionales de Crash en los foros. Incluso en el caso de que *Crash Boom Bang* sea un éxito en todo el mundo, existe la posibilidad de que se convierta en una franquicia esencialmente japonesa. Sus nuevas raíces orientales no son garantía de éxito, pero al menos Vivendi puede estar segura de que el juego no será rechazado simplemente por su origen. "Existe un prejuicio contra los juegos occidentales que llegan a Japón", advierte Higuchi de Dimps. "No se da sólo entre los consumidores y usuarios. También en las tiendas y los distribuidores". Y, al revés, estos nuevos orígenes pueden ser exactamente lo que la serie necesita para rejuvenecer su atractivo local. Un periodista estadounidense en E3, al contemplar el diseño japonés del personaje Crash en la previa de *Crash Boom Bang*, sugirió que este peluche más rechoncho se convirtiera en un personaje jugable por sí mismo.

Pero, con independencia de su potencial comercial, ¿todavía tiene relevancia Crash? "No se puede hacer una comparación entre la actualidad y hace diez años", asegura Matsumoto. "El atractivo de Crash funciona en muchos segmentos de edad, desde niños hasta adultos. El objetivo de Dimps es lograr que se enganchen tantas generaciones como sea posible. En el pasado he visto que en Europa, Asia y América se apreciaban los juegos arcade SNK, y creo que es posible un entretenimiento que trascienda las fronteras. Quiero conservar ese pensamiento en mi corazón como núcleo de mí mismo y de mi compañía. Y *Crash* encaja perfectamente con esa idea".

Quizá Vivendi tiene razón y ha llegado el momento para Crash. Hace seis años empezó a pasarse de moda, a medida que los juegos modernos abandonaron sus raíces de plataformas y escaleras. Ahora, constreñido por el peso de la tercera persona y la búsqueda del 'realismo', la idea de un animal antropomórfico jugueteando por unos mundos desquiciados se ha convertido, de forma perversa, en una idea con fuerza. Es posible que Crash Boom Bang no vuelva a colocar a Crash en la liga de Mario, pero un desarrollador japonés relativamente libre de la obediencia al mercado propia de Occidente tal vez consiga un verdadero *Crash 5* que complete el círculo trazado por la serie.

Los que han trabajado Crash en Japón ven que el atractivo del personaje reside en su 'heroísmo bobo' al lanzarse en paracaídas sin paracaídas, por ejemplo.



tadura para que resultara más tímida, y reduciendo el tamaño de su mentón. Funcionó.

¿Te sorprende que el juego Crash se desarrolle en Japón, y como *party* en vez de como un plataforma?
Mark Cenry dirigió Eurocom para hacer *Crash Bash* después de que Naughty Dog se encargara de *Jak and Daxter*, así que Crash posee una larga historia en ese sentido.

¿Todavía te sabes el baile entero de Crash?
No. Ojalá me lo supiera.

Suscríbete a EDGE

y consigue GRATIS esta Cámara digital



VENTAJAS

1.-Estarás a cubierto de cualquier subida de precio.

2.- Recibirás cómodamente en tu domicilio cada número de la revista.

3.- Reenvío de cualquier ejemplar extraviado.

4.- Un mes antes de vencer tu suscripción, recibirás un aviso de renovación mediante el cual podrás renovarla o cancelarla si lo deseas.

CORTA POR LA LÍNEA

BOLETÍN DE SUSCRIPCIÓN BONIFICADA

Sí, deseo suscribirme a EDGE, eligiendo la fórmula marcada a continuación:

☐ **Por un periodo de 12 números y regalo de la CÁMARA FOTOGRÁFICA DIGITAL por sólo 46,80€**

☐ **Por un periodo de 12 números y descuento, pagando únicamente 35,10€ en lugar de ~~46,80€~~**

Nombre:.. Calle:..
Nº:.......... Piso:.......... Puerta:.......... Escalera:.......... Código Postal:.......... Población:..........
Provincia:.......... País:.......... Tel:.......... NIF:..........

FORMA DE PAGO ESPAÑA

☐ Talón nominativo adjunto a nombre de: GLOBUS COMUNICACIÓN, S.A.
☐ Giro Postal Nº..........
☐ Tarjeta VISA nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐
☐ Fecha de caducidad..........
☐ Domiciliación bancaria (Con esta modalidad, recibiré 1 número más TOTALMENTE GRATIS)

DATOS BANCARIOS (si elijo domiciliar)

Titular:.. Banco/Caja de Ahorros:..........
.... Domicilio oficina: .... C.P. ....
Población: .... Provincia:..........

RUEGO ATIENDAN LOS RECIBOS QUE PERIÓDICAMENTE LES PRESENTE **GLOBUS COMUNICACIÓN S.A.**, EN CONCEPTO DE SUSCRIPCIÓN/RENOVACIÓN A LA REVISTA **EDGE**

CUENTA/LIBRETA

Entidad ☐☐☐☐ Oficina ☐☐☐☐ DC ☐☐ Número de cuenta ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

TARIFA/FORMA DE PAGO EXTRANJERO (12 NÚMEROS)

■ Europa: 85 € ■ Resto del mundo: 91 $USA
☐ Giro postal internacional o talón a nombre de: GLOBUS COMUNICACIÓN, S.A.
☐ Tarjeta VISA Fecha....../......../........

FIRMA DEL TITULAR DE LA CUENTA O TARJETA

El tratamiento informático de tus datos responde a las normas de la Agencia de Protección de Datos y, por lo tanto, puedes acceder a ellos para revisarlos y/o modificarlos. Si no deseas recibir información comercial de otras empresas, marca aquí con una cruz ☐

ED-01005

CÓMO SUSCRIBIRTE

■ **Por internet** en nuestra web www.glosbuscom.es

■ Recorta o fotocopia este boletín, rellénalo con tus datos y envíalo:
- **Por correo** a Globus Comunicación, S.A. (Dpto. de Suscripciones) C/ Covarrubias, 1. 2º Dcha. 28010 Madrid (España).
- **Por fax** 91 445 60 03

■ Servicio de ATENCIÓN AL SUSCRIPTOR: Tel. 91 446 52 54 y 91 446 52 55
E-mail: suscripciones@globuscom.es

■ Oferta de regalo válida únicamente para España y limitada a la disponibilidad de stock

■ Utiliza letra de imprenta para rellenar el boletín, eso previene errores.

Nuevo

Todo sobre los últimos juegos que han salido

Próximas jugadas

Mutant Storm Reloaded



Incluso la tarde más soleada no puede competir con el atractivo de algunos amigos, un proyector y un maratón de Live Arcade. *GW* puede estar guapo; éste tiene clase.
360, POMPOM

New Super Mario Bros



Sería de mala educación haber bautizado a la Lite con otra cosa, y el incansable *Bye-Bye!* de Mario cuando cierras la DS te deja siempre con ganas de otra partida más.
DS, NINTENDO

Chibi Robo



Tan irresistible como la japonesa, el tan esperado debut PAL de Chibi es excusa suficiente para volver al encanto (y al horror doméstico) de las pequeñas aventuras de robo.
GC, NINTENDO

El enfoque directo

La libertad de observar, ¿nos deja mirando a la nada?



Los ángulos CCTV y los rígidos ambientes del remake de *Resident Evil* no son modernos, pero siguen siendo unos de los más atractivos, ya que proporcionan la información que necesita el jugador de manera controlada y eficaz.

Puede que en la época de *Driller*, *Dark Side* y *Total Eclipse* estuviera en boca de todos, pero hace tiempo que se da por sentada la libertad de echar un vistazo. Desde que los gráficos en 3D y el diseño de niveles verticales nos permiten mirar con más atención, los jugadores y desarrolladores se han lanzado, sin mirar atrás, a la nueva revolución perceptiva, los videojuegos vivientes.

Pero ¿no nos estamos olvidando de algo?, ¿no era nuestra imposibilidad de mirar a voluntad tan importante como la libertad de la que ahora gozamos?

Los juegos modernos se enorgullecen de hasta qué punto sus mundos pueden ser explorados, escudriñados y medidos en comparación con los de antes. Les gusta recordarnos que antes todo lo que teníamos eran postales pixeladas detrás de un cristal. Pero la persistencia de aquellas imágenes fijas (que formaban los mundos de *Flashback*, *Oddworld*, *Beneath A Steel Sky* y otros cientos) es tan intensa que se echa de menos su ausencia.

El viejo truco de sugerir y dejar ver, con el que juegos tan recientes como el remake de *Resident Evil* te han tenido siempre en vilo por ver lo que te esperaba tras la próxima puerta es algo importante que muchos géneros parecen haber olvidado. Es como si la demanda de 3D en tiempo real y la libre mirada del POV tuvieran más poder sobre la expresión artística y su capacidad de mantenernos con la duda.

Half-Life 2: Episode One, así como su predecesor, van en contra de esta tendencia. En lugar de ceder al deseo de vagar libremente en mundos más grandes, delimita los lugares a los que puedes acceder y lo que puedes ver, atrayendo la atención sobre los escenarios más grandes. Y lo más sorprendente es que ni siquiera te das cuenta de que lo estás haciendo. Los personajes te miran boquiabiertos, la arquitectura canaliza tu visión, y en un segundo estás concentrado en unos cuantos escenarios esculturales que definen City 17.

Si otros desarrolladores modernos siguieran esta intuición, podrían ahorrar mucho tiempo y esfuerzo. Es como si para fastidiar los avances que se han logrado en IA y la alta definición, sólo recordaras el truco más sencillo de *Episode One* (una tribuna en 3D sobre la ciudad que se desmorona). Aunque no esté de moda, aún hay mucho que hablar sobre el viejo hábito de pararse y mirar.



Sistema de puntuación de **Edge**: 1 = uno, 2 = dos, 3 = tres, 4 = cuatro, 5 = cinco, 6 = seis, 7 = siete, 8 = ocho, 9 = nueve, 10 = diez.



HALF-LIFE 2: EPISODE ONE

PLATAFORMA: PC PRECIO: 19,90€ LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE
PRODUCCIÓN: VALVE, EA ESTUDIO: VALVE



Uno de los puntos fuertes de *Half-Life 2* es la representación de Ciudad 17 como un microcosmos dentro de una Tierra ocupada por los alienígenas Combine, una tradición que Valve ha mantenido aquí con el toque de emisión televisiva del Dr Kleiner.



***Episode One* impone un objetivo único e ineludible: escapar del ataúd antes que la tapa te aplaste. El sentido de urgencia no se aleja demasiado del de la conclusión de *HL2:* calles dominadas por la anarquía, alienígenas Combine dispersos y una rebelión que pende de un hilo.**





El fiinal de *Half-Life 2* no fue bueno. No es que fuera insuficiente, pero sí cercano al cataclismo, tan malo como Indiana Jones en el puente de cuerdas, como los cazafantasmas cruzando la corriente, que hacían que te preguntaras cómo habían podido sobrevivir los protagonistas. Pero, para muchos jugadores que lo vieron sentados perplejos frente a su monitor, hipnotizados y casi en éxtasis, no podría haber habido un final mejor. Valve asume esta táctica suicida y utiliza su capacidad de contar historias para consolar a los jugadores de ese adiós con nuevos capítulos de una de las series más esperada.

El primero de éstos, anteriormente conocido como *Aftermath,* es una aventura de seis horas de duración que hace borrón y cuenta nueva. Este capítulo empieza justo con los acontecimientos finales de *HL2,* presentan a Gordon Freeman y a Alyx Vance milagrosamente transportados al interior de La Ciudadela, donde permanecen a salvo y en circunstancias que no vamos a revelar. Y es que cada aspecto del juego que se revele, por mundano que parezca, puede destripar la historia. El más pequeño incidente que incluya una interacción o movimiento tradicional de un FPS es un suceso relevante, Hay que tener cuidado con lo que se cuenta.

Lo que *Episode One* aporta a *Half-Life 2* es una serie de contrastes a diferentes niveles. Si el incidente en Black Mesa desencadenó un desastre, y la aparición de Ciudad 17 presentó un núcleo de la resistencia a la tiranía, ahora toca un periodo de transición caracterizado por la anarquía. Las todopoderosas fuerzas organizadas en el título anterior están ahora en un estado de recesión. Tu objetivo como Freeman es evacuar a todos los desconcertados supervivientes humanos antes de que todo se desmorone tras la furia Combine. Y en este aspecto, lo que ya destacó en *Half-Life 2* lo hace más ahora. Con *HL2,* Valve, junto a un Viktor Antonov, dió a luz la Gran Teoría de la Física aplicada al videojuego, que añade sabor y sustancia al esquema típico de un FPS. Ahora ya no tiene el atractivo de la novedad; es sólo un instrumento más, empleado para lograr el juego perfecto y que está dando el impulso a la serie.

Tu objetivo como Freeman es evacuar a todos los desconcertados supervivientes humanos antes de que todo se desmorone

Escribir el guión, tanto de diálogos como de las acciones, es un proceso en el que Valve parece haber alcanzado una maestría inigualable. El relato no aporta nada nuevo



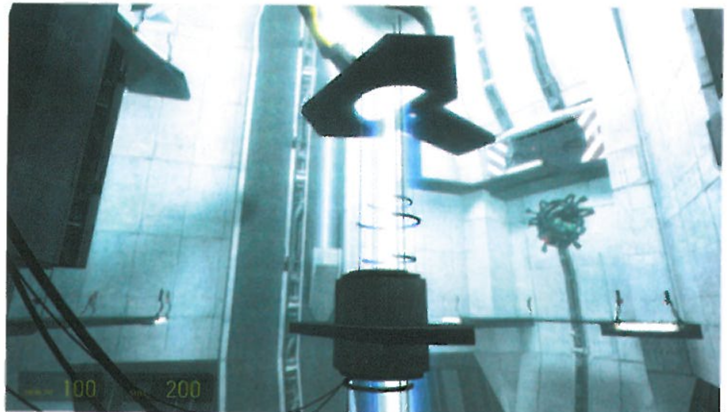
Los bautizados por Alyx como "zombines" son el añadido más destacado al bestiario de *HL2,* y el más mortal. Su forma de andar cojeando puede transformarse de pronto en un rápido trote eficaz durante la persecución.







La Ciudadela es inestable aunque en apariencia resulte tranquila. Cual laberinto, se encuentra cercado por corredores iluminados por alumbrado de emergencia y llamas. Los Combine han esclavizado a sus trabajadores.



ni busca una crítica del laureado columnista Roger Ebert o una repercusión en medios de comunicación más maduros. Eso es algo complicado en el género interactivo, obligado a mantener el hábito del héroe invisible y la pistola que aparece de repente. El guión no es mucho más sofisticado. Puede sonar como una crítica, pero hay que considerarlo como un cumplido. La destreza de este juego en su recreación de los hechos sin la limitación de la cámara fija es un logro inmenso que muestra lo que ha avanzado.

Hay que reconocer que habría sido más soso incluir los tres personajes más interesantes de *Half-life 2* (los Combine, el siempre observador Dr Breen y Ciudad 17 en sí misma). Su sucesor ha cuajado una plantilla de personajes que da al título una nueva personalidad que se adapta mejor al mayor ritmo de la acción. Sin Breen, Eli y G-Man, que aparecen sólo un poco al principio, este es, definitivamente, el momento de Alyx Vance. Mucha de su fuerza como tu compañera (al igual que la IA de los Combine) surge de una invisible barra de energía de proporciones industriales capaz de hacerla sobrevivir a una granada.

Elogiándote por tu buena puntería, alertándote de peligros como granadas y haciendo salir a los enemigos atrincherados –aunque no consiga eliminarlos– Alyx es algo más que un aliada, es una compañera real. Más allá de limitarse a guiar tus pasos hacia la acción, su femenina figura respira humanidad en un mundo donde casi cualquier persona con la que te cruces siente demasiado estrés postraumático como para decirte nada. Entre el caos y la calma, ella aparece capaz y vulnerable, un contraste cautivador. Su comprensión es como un soplo de aire fresco para la fría y amenazada Ciudad 17, y es algo que el juego logra a base de invertir mucha de su energía en ello.

En sentido literal, el sistema de iluminación del motor Source se ha revisado hasta obtener unos efectos dramáticos, basculando entre una explosión de HDR en el *skyline* de la ciudad y la recreación de unos personajes, que aunque precisos, presentan un brillo excesivo. El experimento *Lost Coast* añade un nuevo repertorio al combate de *Half-Life 2,* mediante el cual los enemigos pueden ocultarse tras una luz cegadora, pero no deja de ser un testimonio del guión y un posicionamiento estratégico más que una verdadera intuición de la IA. Las batallas con los jefes finales son iguales a las de *Lost Coast,* aunque con un giro que, junto a otros elementos, lleva al título más lejos de lo que podría esperarse.

Pero en su interior yace la única cuestión que debe tenerse en cuenta en *Episode One:* un vago sentido del conflicto de un juego que podría ser considerado como el *Episode Two.* Es un nuevo comienzo en un mundo donde todo es familiar, y parece una repetición de los mismos escenarios, pero invertidos. Esto no lo hace peor, sólo disminuye el valor de unos elementos y aumenta el de otros. Empezando con una catástrofe y terminando con otra, es una forma muy peculiar de empezar una trilogía. Pero cuando se habla de un juego que está bendecido con la agilidad sin igual de sus antecesores, a precio de ganga y brillante de principio a fin, sus pequeñas imperfecciones son apenas criticables. **[8]**



La Ciudadela es el punto central, pero ahora tiene el magnetismo invertido. El vórtice del cielo lo dice todo.



Half Life 2 **continúa explotando las virtudes que Source proporciona. La iluminación es clave en la jugabilidad, como se demuestra arriba. Alyx no podrá disparar a aquello que quede fuera del alcance de su linterna.**



Puzzles físicos reinventados y de nuevo cuño se combinan para interactuar con Freeman y Alyx. El resultado son unos desafíos que reavivan la fórmula original del juego.

Escape de gas



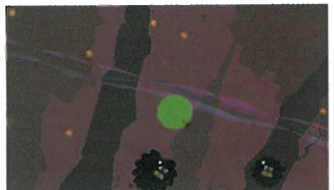
Aunque el guión sigue proporcionando más preguntas que respuestas, *Half Life 2* permanece fiel al espíritu de sus creadores. En los últimos parches que circulan por Steam, *Episode One* aprovecha cada oportunidad para mostrar el talento de su equipo. Se han esparcido, a propósito, comentarios sobre escenas concretas y record de trabajo a través de los cinco capítulos, lo que representa un número récord para Valve. Ahora que los secretos del motor Source son públicos y hasta los fans los analizan, las revelaciones de *Episode One* se centran en el proceso más que en la tecnología. Laentrega es algo inexpresiva, pero considerando la abundante personalidad que se ha invertido en el juego en sí mismo, no dejan de ser una maravilla.



LOCOROCO

PLATAFORMA: PSP PRECIO: 49,90 €
LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE
PRODUCCIÓN: SCEE ESTUDIO: SCEI





Los enfrentamientos con enemigos son muy escasos, pero cuando te encuentras con los Mojas necesitarás darles un golpe rápido o se acercarán demasiado, y si lo hacen lo suficiente podrán arrancarte a varios de tus mini compañeros y reducir el tamaño de tu Loco.

Con *LocoRoco* cantarás de la cabeza a los pies. Su mundo plano presentado en finas porciones de luz y vivos colores susurrantes hará que tus ojos canturreen. Conseguirá que tu cuerpo también cante según balanceas e inclinas los escenarios para que tu simpático personaje supere los obstáculos y se desplace de nivel en nivel. Incluso tu cerebro seguirá el ritmo, a la vez que ajusta y calcula las reacciones y trayectorias que las 2D proponen. Y cómo no, tu boca no podrá resistirse a tararear las canciones. En pocas palabras: *LocoRoco* es una canción infantil a la que puedes jugar.

El universo necesita repoblarse con LocoRocos, quienes mantienen la armonía del mundo con sus continuos recitales. Empezando como sólo uno de ellos, un LocoRoco solitario, inclinarás el paisaje empleando únicamente los botones R y L de la consola, haciendo a tu orondo personaje rodar por cada rincón y grieta que presenta el paisaje en busca de fruta mágica. Por cada fruta ingerida, el LocoRoco puede generar un pequeño clon, con el que puede unirse en un super-LocoRoco o dividirse en versiones mini para alcanzar los rincones más inaccesibles del escenario y así superar el nivel. Alcanza el final y habrás recolonizado ese mundo. En el camino hay diferentes obstáculos, enemigos y puzzles, y tus únicas herramientas para derrotarlos son el desplazamiento del escenario y el salto que se ejecuta pulsando a la vez los dos gatillos.





Crecer e hincharse no siempre nos permitirá superar los obstáculos que se presentan. A este buho le encanta absorberte, masticarte y escupirte con otra forma. A veces es útil para acceder a rincones en los puzzles, pero otras es molesto. La forma persiste incluso si te divides y vuelves a ensamblarte.



En el camino hay diferentes obstáculos y tús únicas herramientas son el desplazamiento del escenario y el salto

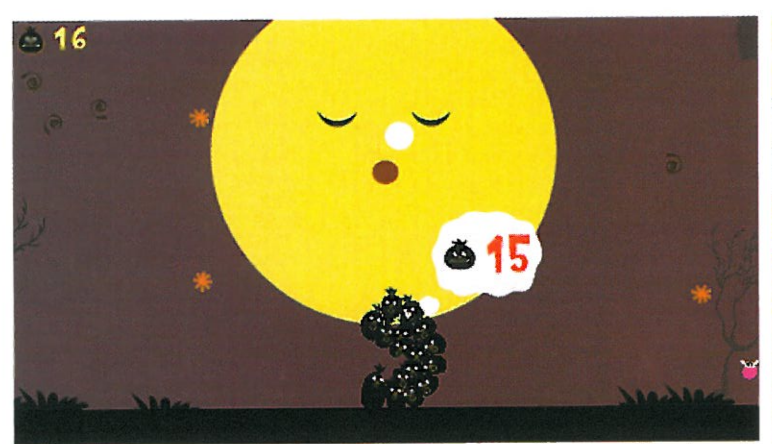
Es un principio simple y básico, pero no hay que criticar la minuciosidad con la que se desarrolla. Existen ocho mundos diferentes, cada uno con cinco niveles y sus propios atributos –toboganes de hielo, tractos digestivos ondulatorios, plataformas en forma de flor que se balancean, ruedas, enredaderas y embalses varios– para someter a tu LocoRoco a pruebas que dejarían exhausto al personaje infantil más duro. Hazlo botar colina arriba, colina abajo, justo encima de una plataforma, que se separe para atravesar esos estrechos pasadizos, y que nada más salir se vuelva a juntar, con el botón círculo.



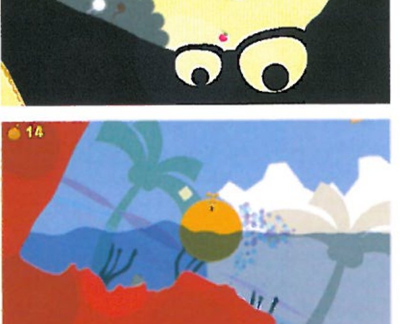
Conforme el juego progresa, más novedades lo mantienen fresco. Controlar a la vez a tu LocoRoco y a su pelota de playa inclinando el paisaje es un puzzle absorbente e hilarante por igual.

Pero el encanto y la claridad de LocoRoco le causan un problema: la afilada elegancia de sus entornos hace que esperes una precisión que los controles no proporcionan. El Loco en sí mismo, redondo, deformable y tan hiperactivo que empieza a dar pequeños saltos si se para más de un par de segundos, es un personaje muy duro para desarrollarlo correctamente en este estilo de plataformas, y es más difícil todavía por no tener control directo sobre él. En los primeros niveles produce un ritmo estimulante cuando lo ves hacer plof-plof y rodar por los entornos más sencillos, pero, cuando la dificultad y la tortuosidad del paisaje aumentan y suponen un verdadero desafío, la diversión acaba convirtiéndose en clara frustración.

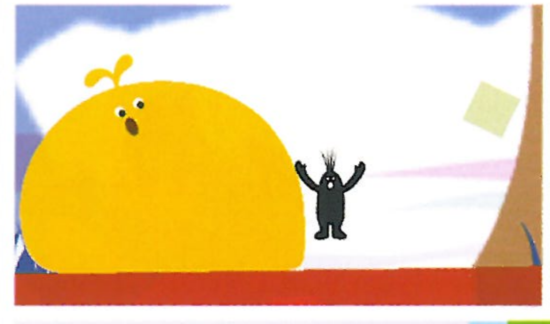
Pero la estructura del juego alivia esta sensación negativa, ya que puedes acabar la mayoría de los niveles con un cierto número de



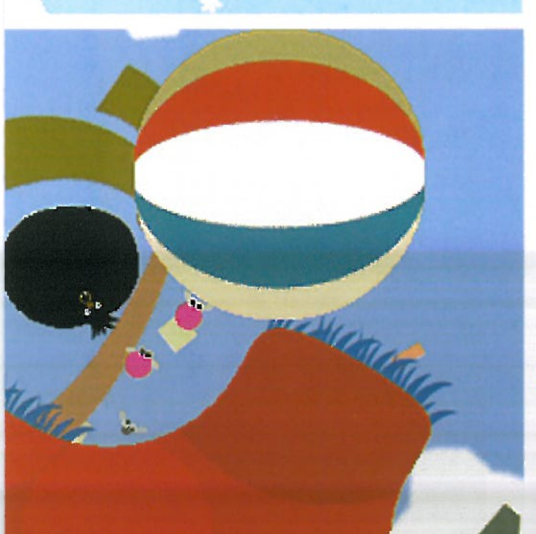
Algunos niveles están sólo disponibles si recolectas suficientes Loco. ¿Por qué? Porque para interactuar con deteminados elementos tus mascotas deben cantar, y si no son muchas, no cantarán tan alto como deben.







Durante el juego encontrarás nuevos amigos LocoRoco, cada uno con su propio color y rasgos faciales. No hay cambios en su control o habilidades, pero cada uno tiene su voz y su canción diferente, que cantará en los momentos más significativos de los niveles.

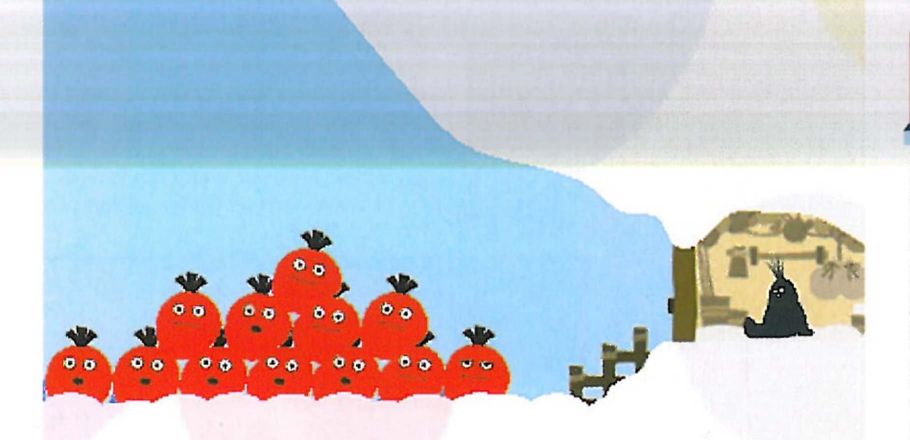




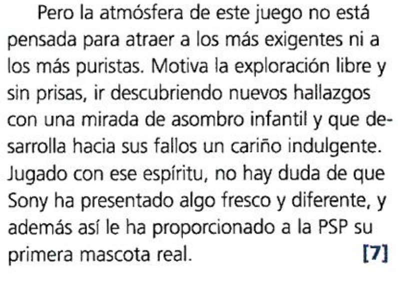


Locos, aunque completarlo al 100 por cien exige encontrar las 19 piezas de fruta y maximizar el tamaño de tu Loco. Y como en algunos niveles no puedes volver a por fruta que te hayas dejado, puedes encontrarte atrapado dentro de un bucle que te lleva a repetir los niveles, lo que transmite una sensación de estancamiento. Y no ayuda nada el hecho de que cada mundo tiene su propia ambientación, unida a la única canción que suena en él mientras juegas. No puedes cambiarla y ni acallarla, por lo que muchos acabarán apretando los dientes ante el hecho de fallar y fallar un salto complicado mientras no para de sonar la misma canción.

Pero la atmósfera de este juego no está pensada para atraer a los más exigentes ni a los más puristas. Motiva la exploración libre y sin prisas, ir descubriendo nuevos hallazgos con una mirada de asombro infantil y que desarrolla hacia sus fallos un cariño indulgente. Jugado con ese espíritu, no hay duda de que Sony ha presentado algo fresco y diferente, y además así le ha proporcionado a la PSP su primera mascota real. **[7]**



Cada fase está repleta de secretos, la mayoría escondidos detrás de paredes que parecen sólidas hasta que te decides a atravesarlas. Esto parecería una jugarreta un poco injusta de no ser por las miradas y guiños que tu LocoRoco te hace indicando estos lugares.





Hogar LocoRoco



Además de fruta, los LocoRoco tragan bichos. Encontrados en filas insertadas a lo largo de los niveles, estos insectos son la moneda corriente, con la que puedes desbloquear minijuegos que te ayudan a conseguir nuevos objetos para tu casa. Los elementos decorativos también aparecen en lugares secretos –y los dejan caer algunas criaturas agradecidas–. Cada casa tiene una diferente estructura, que con una ráfaga de viento hará que tus LocoRoco comiencen a dar vueltas por sus atracciones interiores –plataformas, escaleras, molinillos, etc– cuya disposición puede modificarse a tu gusto. Pero el mal control hace que insertar y cambiar las piezas sea un terrible dolor de cabeza que arranca mucha de esa diversión de la idea original como distracción del juego principal.

GANGS OF LONDON

PLATAFORMA: PSP PRECIO: 49,95€
LANZAMIENTO: SEPTIEMBRE 2006
EDICIÓN: SONY ESTUDIO: STUDIO LONDON

MELENDI, EL SICARIO



El cantante asturiano Melendi aparece como personaje, un sicario jamaicano encargado del negocio de la droga. Su imagen con trenzas, tatuajes y barba descuidada encaja como anillo al dedo en el hampa londinense. No es habitual en España, pero la idea de introducir cantantes y actores en videojuegos se ha explotado en mercados como el americano o el japonés. Además, el cantante ha compuesto un tema inspirado en *Gangs of London.*

La acción criminal es un género que sienta bien a la PSP. El éxito de *GTA Liberty City Stories* y el próximo lanzamiento de otro título ambientado en *Vice City* han despertado el interés por un estilo relativamente poco explotado comparado con PS2. Sony ha sabido percibirlo e intenta aprovecharlo con *Gangs of London*, título inspirado en la película de Martin Scorsese.

Dirigido por el español Daniel Navarro, *Gangs of London* pone al jugador en el papel del cabecilla de una de las seis organizaciones criminales de la ciudad. Cada banda tiene su propia historia y características, aunque éstas quedan en atributos como potencia de fuego, velocidad y armas o vehículos únicos. Las misiones mantienen la filosofía portátil: breves pero intensas, con dificultad creciente. Aunque es útil la presencia de los compañeros, se echa en falta más trabajo en la IA. La mezcla de conducción –al volante de 35 vehículos diferentes, cifra algo justa- y acción a pie es equilibrada, y se intercala con acierto en las misiones.

Gráficamente, *Gangs of London* aprovecha de forma excepcional la potencia de la consola con un sistema de descompresión en tiempo real que le permite mostrar un altísimo número de elementos en pantalla: tráfico y peatones en una capital tan poblada como Londres, cuya recreación visual es minuciosa en construcción, pero con lagunas técnicas en calidad de texturas, *clipping* y parcas animaciones para los personajes. El estilo de novela gráfica escogido como hilo conductor de la historia en unas secuencias intermedias con una faceta artística inmejorable, refleja la intensa carga de violencia de los sórdidos crímenes de los protagonistas.

El altísimo valor rejugable de *Gangs of London* termina denotándose con las ocho variantes paralelas al modo historia, algunas tan violentas como Sembrar el caos o Antidisturbios, previsibles como Huída o Conducción libre y tan paradójicas y curiosas como 4 semanas después –parodia de la apocalipsis vírica de la película 28 días después-, Turista o Conocimiento callejero, inspirado en el examen para adquirir la licencia de taxista en la capital británica. Otro detalle brillante es la inclusión de un nivel único, generado con el número de serie individual de cada consola, para compartir y jugar en multijugador. La puntilla la ponen los mini-juegos de *typical english pub,* donde no faltan los dardos o el billar inglés.

A pesar de reutilizar una fórmula de sobra conocida, y de presentar fallos técnicos y detalles mejorables, su recreación de la ciudad –heredada de *The Getaway*–, lo nutrido y artístico del guión, la solidez de su apartado jugable y la cantidad de extras y minijuegos que incluye son ejemplares. **[7]**





Las misiones llevan al jugador a situaciones tales como eliminar a los enemigos, cometer secuestro, proteger contrabando, escapar de una situación embarazosa o robar vehículos.

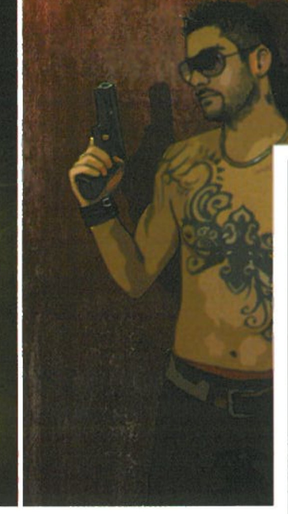


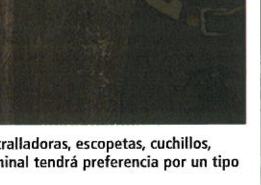
Gangs of London recoge la herencia de la simulación criminal de *The Getaway;* se ambienta en sus mismas calles y retrata las bandas mafiosas británicas. El control ofrece dos esquemas, automático, con unas útiles ayudas a la puntería, y clásico, manual, que permite dar pasos laterales con los gatillos.

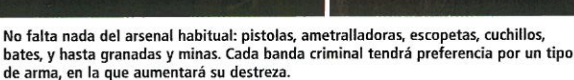


Puedes escoger entre seis bandas: pandilleros jamaicanos, jóvenes pakistaníes, crueles rusos, triadas chinas o calculadores asesinos profesionales. El modo Batalla de Bandas aporta estrategia multijugador por turnos que requieren medios más inteligentes y tácticos.









No falta nada del arsenal habitual: pistolas, ametralladoras, escopetas, cuchillos, bates, y hasta granadas y minas. Cada banda criminal tendrá preferencia por un tipo de arma, en la que aumentará su destreza.





El título ofrece numerosas ayudas a la conducción, como asistencia en la frenada o control de la tracción, pero le sacarás más jugo si las desactivas y apuestas por la simulación: notarás como responde cada elemento del coche con realismo..



F1 2006

PLATAFORMA: PS2, PSP PRECIO: 59,95, 49,95 €
LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE
EDITOR: SONY ESTUDIO: STUDIO LIVERPOOL

Sony no ha cumplido en F1 2006 su promesa de incluir un modo *online* completo con el que los usuarios de PSP y PS2 competirían juntos en la misma carrera. Y lo que es peor, esto ha acabado descubriéndose con el juego en las estanterías, como si la compañía hubiera callado siendo consciente de su falta de compromiso y del paso atrás que supone la ausencia de juego por Internet tras las partidas en línea para ocho jugadores del pasado año.

Este dato eclipsa muchas de las nuevas características de F1, como su física más realista y la inteligencia artificial de los pilotos, con rutinas que los hacen más competitivos y comprometidos durante la carrera. Ha conseguido cuajar un título correcto, aunque limitado, poco mejorado respecto a F1 2005, pero suficiente para recrear una experiencia válida a los mandos de un fórmula uno.

Se mantienen los modos de juego iguales que la temporada pasada: contrarreloj, carrera rápida, GP de fin de semana, Mundial, y trayectoria. La licencia oficial de la FIA ha permitido incluir las escuderías, pilotos y circuitos actuales. Se entiende que no se reflejen los cambios de última hora como De la Rosa por Montoya. Aparecen los nuevos Midland F1, Super Aguri y Toro Rosso y el repertorio esperado de Sepang, Catalunya, Mangy Cours, Monaco, Silverstone, Hockenheim o Bahrein.

No han cambiado las reglas, aunque ahora incluyen la clasificación a tres bandas, boxes interactivos y penalizaciones por acortar en las curvas, capando las revoluciones del motor. Los coches mantienen su capacidad de configuración: puedes cambiar los parámetros de los alerones, la relación de marchas, el reparto de frenada o el control de tracción. En cambio, las diferencias mecánicas entre los coches se han acentuado, matizándose los datos telemétricos de velocidad punta o la aceleración de unos a otros.



Aunque gráficamente el juego parece idéntico a F1 2005, tiene mejores texturas, efectos de partículas en polvo y humo y distorsión por la velocidad durante la carrera. Lo que sí sigue igual es la jugabilidad del título.





Ganar pruebas de GP trae consigo como extra el desbloqueo de bólidos clásicos que puedes emplear en la competición, aunque el paso del tiempo no perdona y siempre acaban quedándose rezagados respecto a los modelos actuales, mucho más potentes.



La versión de PSP es idéntica a la de PlayStation, aunque recortada técnicamente: los escenarios tienen menos detalle y las texturas en los coches y los pilotos –especialmente en los cascos– son menos nítidas. El resultado del juego es que es un título poco mejorado respecto al año pasado.



Al contar con la licencia oficial de la Federación Internacional de Automovilismo, el juego incluye las escuderías, pilotos y circuitos más actuales excepto, claro está, las variaciones de última hora.

En los últimos años, Studio Liverpool se ha esforzado en acercar los juegos de F1 al jugador no habitual introduciendo ayudas en la conducción. Asistencia en la frenada, líneas de desplazamiento, redirección en los trompos o control de tracción harán que manejar estos complicados vehículos resulte algo casi automático. Se torna interesante para las primeras carreras, pero para aprovechar las posibilidades del título es necesario ir desactivándolas y apostar por la simulación, donde la conducción resulta más realista; incluso se percibe la adherencia de las ruedas de forma independiente.

Parece que Sony ha pensado más en el futuro que en el presente. Ha primado más asegurar que el futuro *Fórmula One* para PlayStation 3 sea el mejor de la serie sobre cumplir con las expectativas de este año. Sin modo *online*, sin mejoras gráficas destacadas y con una experiencia de juego idéntica a la del año pasado, *F1* 2006 destila continuísmo y es inevitable la sensación de déjà-vu a cada metro que se recorre. **[5]**

Los consejos de Alonso



El vigente campeón del mundial de F1 vuelve a repetir presencia en el videojuego tras el tutorial guiado de la temporada pasada. Este año, 2006, Alonso ha trabajado estrechamente con el equipo de desarrollo aportando su experiencia al proceso y su voz. El piloto asturiano recorre junto al jugador muchos de los circuitos dando consejos en los tramos, y comenta cómo le fue en esa misma pista el año pasado. El doblaje, a cargo de Antonio Lobato y Gonzalo Serrano, comentaristas de Telecinco, sigue teniendo fallos de implementación: pueden comenzar una carrera con enérgicos comentarios y luego perder el hilo narrativo, guardando silencio durante 10 o 12 vueltas y retomarlo como si nada hubiera sucedido en ese intervalo.



El sistema de clases mantiene la misma solidez y facilidad de todo el juego. Permite escoger dos de las ocho clases disponibles en lo que es un híbrido configurado a elección del jugador mezcla de habilidades mágicas, sigilo, combate cuerpo a cuerpo y a distancia.





Las ciudades de las civilizaciones antiguas están representadas espectacularmente, pero su exploración es algo claustrofóbica, y se reduce a la interacción típica del género.





Los jefes finales cumplen el ideal de la vieja escuela: hacen falta muchos golpes para matarlos y, con un par de sus impactos, tu héroe morirá. La muerte no supone perder puntos ni objetos, pero sí abusa de tu paciencia lanzándote hasta el último punto en que hayas salvado.

Guerrero y coleccionista



El sistema de modificación de objetos de *Titan Quest* proporciona un vasto catálogo de equipamiento interesante que puedes adquirir a mercaderes o recoger de los enemigos. Éstos también soltarán fragmentos de reliquias de héroes y dioses que podrás ensamblar con paciencia. Grecia, Egipto y el lejano Oriente ofrecen mejoras exclusivas en sus reliquias. Los beneficios y modificaciones de cada una de ellas en los atributos del personaje se detallan en un mensaje contextual.

TITAN QUEST

PLATAFORMA: PC PRECIO: 49.90 €
LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE
DISTRIBUCIÓN: THQ ESTUDIO: IRON LORE

Titan Quest se escribe desde la tradición de dos valores clásicos. El primero es *Diablo*, el fundador del Action RPG, del que hereda el ciclo de combates encarnizados, el consumismo de ítems, los placebos visuales y una compleja hoja de atributos y modificaciones para el personaje. El otro es el mundo antiguo, que proporciona una ambientación en la que el jugador puede sentirse identificado allí donde la mayoría de títulos del género sólo pueden aportar cierta familiaridad. El tutorial recuerda que el acero es más fuerte que la hojalata, que los espartanos son guerreros sin igual y que remontando el Nilo llegas a Tebas.

Iron Lore ha apuntado a un público más amplia evitando la mezcla tan habitual en el género de oscuridad y violencia. El resultado es un juego más maduro, que reconoce que la fantasía oscura puede no convencernos de que el mundo merece salvarse. El hiperrealismo mitológico de *Titan Quest* es pintoresco hasta deslumbrar, con unos efectos de iluminación tan naturales que esperarás que las quemaduras del sol sean un enemigo más que debes vencer.

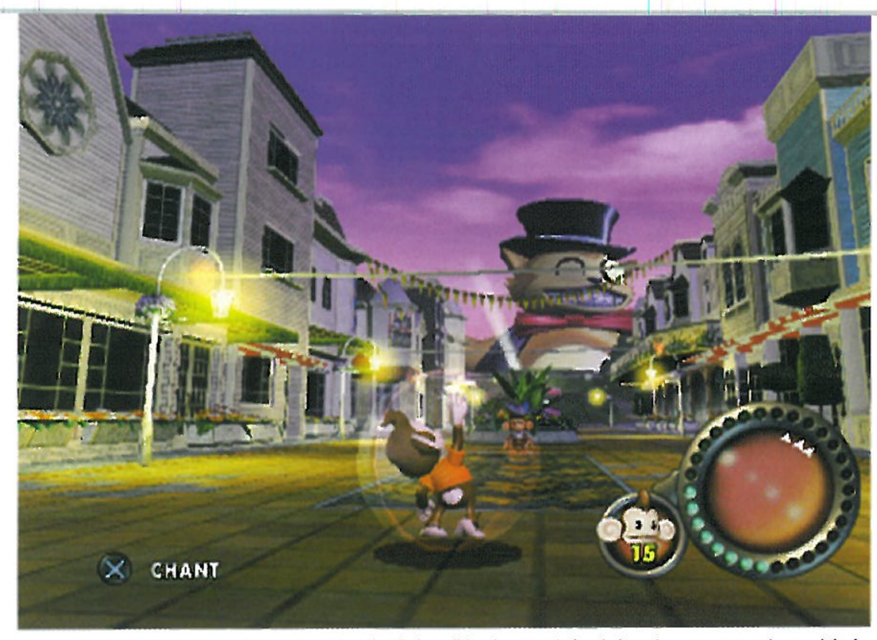
Pero dejando aparte los gráficos -sin despreciar el altísimo valor de su producción- el juego va revelando, cada vez de forma más evidente, que es *Diablo* y no el mundo mitológico su influencia más importante. Comparado con la importancia de las leyendas de las tres culturas que visitarás en el viaje, tus propios actos nunca son más relevantes que acabar con hordas de monstruos, y tampoco más variados que mermar su barra de energía. Mientras tus enemigos cambian dependiendo del continente, sus tácticas de combate se mantienen idénticas: siempre favoreciendo el ataque impulsivo. El uso de los ataques especiales tiende a repetir los que causan más daño, algo que los acerca al modo de actuar humano.

Aunque nunca se percibe como algo decepcionante, esto se nota más cuando el juego se vé más de cerca, y no puede ocultar el hecho de que sus escenarios son una exploración de mazmorras habitación tras habitación en la antigüedad histórica. Puede ser una crítica injusta, ya que el sentido del lugar y del tiempo dan al juego más de lo que se esperaba. Un mundo tan bien armado, resonante y confiado pide algo más. Ese algo debería recaer sobre los propios jugadores, ya fuera gracias a un sistema sólido para el modo multijugador cooperativo, o con la magnífica inclusión de las herramientas de edición para crear nuevos contenidos. O, en cambio, podría recaer en la industria misma: si *Titan Quest* se creó en respuesta a la mecánica iniciada por Diablo, puede que en el futuro se desarrolle algún título en respuesta al mundo de *Titan Quest* –nuestro mundo– y a las historias inexplotadas que todavía tiene y debe contar. **[7]**



La acción en segundo plano de los exteriores, su vida e iluminación, es asombrosa. Egipto está particularmente bien renderizado. Los gráficos mantienen un minucioso detalle que se aprecia al acercar la cámara, pero la vista más lejana funciona mejor en los combates.





Visualmente, *SMBA* no tiene el color tan vivo o la velocidad y solidez de otros títulos de la serie, pero es atractivo y original como el resto, con temáticas que acaban fallando pero que se mantienen lejos de tópicos y encasillamientos.



SUPER MONKEY BALL ADVENTURE

PLATAFORMA: PS2 PRECIO: 49.90 € LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE
DISTRIBUCIÓN: ATARI PRODUCCIÓN: SEGA ESTUDIO: TRAVELLER'S TALES

Sólo con escuchar el título como nuevo capítulo de la serie: *Super Monkey Ball Adventure* piensas que esto no puede salir bien. Luego, el juego reveló un corazón puro plataforma, una falta de combate y unos escenarios más imaginativos que los tópicos habituales, y creció la esperanza de que podría ser ese juego intuitivo, sencillo y de jugabilidad rápida que permaneció en el espíritu del clásico minimalista de Sega. Al final, la triste verdad es que la adaptación de Traveller's Tales ha sido condenada por muchos pequeños fallos de diseño y ejecución. Si hubiera sido menos fiel y más aburrido habría sido más soportable.

Super Monkey Ball Adventure tiene la misma estructura desordenada que los títulos mezcla de plataformas y aventura: AiAi (o sus compañeros Baby, MeeMee o GonGon) debe viajar alrededor de cinco grandes reinos mono, realizando proezas para levantar el ánimo de los ciudadanos frustrados, conseguir que encuentren la felicidad uniendo su dividida sociedad con una boda que hermanará dos clanes rivales. El problema se presenta cuando unes este estilo de juego –normalmente un tranquilo y agradable paseo hasta que alcanzas niveles avanzados– con la intensa demanda de plataformas que sean habilidosas. Eso requiere equilibrio, rigor en el diseño y un refinamiento técnico a una escala tremenda, y todo ello queda lejos del alcance de Traveller's Tales.

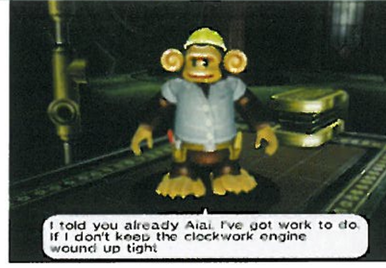
Es demasiado difícil, las físicas demasiado caprichosas y las tareas demasiado frustrantes. Aunque no hay vidas, puedes seguir atascado en un mundo como pasaba en el original y, si sales de él, debese recomenzar cualquier tarea desde el principio, no importa cuantos de sus elementos hayas completado antes. Los intentos de variedad han resultado en un inapropiado cruce que incluye hasta sigilo. El diseño de los niveles es atractivo e imaginativo, pero sin refinar y pobremente implementado, y su ritmo y equilibrio están insertados al azar. Moonhaven, la espectacular ciudad mecánica y voladora, debería haber proporcionado un emocionante clímax, pero, es un muro de inquebrantable dificultad que aparece justo un par de horas después de comenzar el juego.

Hay cosas admirables: los *power-ups* que modifican tu bola (permitiéndote inflarla, flotar sobre el agua o adherirte a superficies) útiles y bien implementados. La decisión de llevar todos los aspectos de *Monkey Ball* bajo un mismo techo -con niveles en el estilo clásico para desbloquear nuevas fases y secciones de vuelo con puntería al estilo mono- es impresionante, al igual que la disponibilidad de los niveles clásicos, como el tradicional modo desafío. Pero *Super Monkey Ball Adventure* no ofrece la experiencia de diversión y entretenimiento que necesitaría para maquillar su precariedad agotadora y el tono irritante. Es difícil imaginar que tanto los jugadores jóvenes como los seguidores de la saga tengan paciencia con él. **[4]**





Los tiempos de carga se enmascaran con incoherentes y aburridas 'spinner gates' que debes empujar casi diez veces para moverte por ellas. Es como pedirte que le des vueltas manualmente al DVD para que la consola lo lea.



La apuesta por la reconciliación y el rechazo de la violencia como solución son encantadores. Pero el guión está falto de mordiente y humor para dejar de sentirse como descafeinado, y las excusas que se dan para justificar la esclavitud constante de AiAi no convencen.

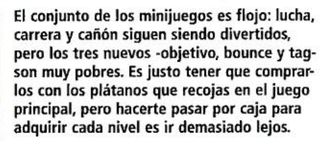


El conjunto de los minijuegos es flojo: lucha, carrera y cañón siguen siendo divertidos, pero los tres nuevos -objetivo, bounce y tag- son muy pobres. Es justo tener que comprarlos con los plátanos que recojas en el juego principal, pero hacerte pasar por caja para adquirir cada nivel es ir demasiado lejos.



La sorprendente fidelidad de los signos distintivos de la serie *Monkey Ball* lleva a retomar el absurdo hechizo de la segunda parte para el sistema de *power-ups* cantados. Las voces de los monos son balbuceos sin sentido.

Novedades poco monas





Ni siquiera los propios diseñadores de Amusement Vision pudieron volver a cuajar el brillante, condensado y hasta sádico diseño del primer *Monkey Ball,* así que sería poco razonable esperar que Traveller's Tales lo hiciera. De hecho, han incluido un repertorio decente de sus clásicos niveles de puzzle. Al menos, comparte el espíritu puro del original más que el de la segunda parte, e incluye algunas ideas astutas. Pero no están bien expresadas, no animan a experimentar en el mismo grado y se balancean radicalmente entre los polos opuestos del nivel de dificultad. El modo desafío tiene una estructura básicamente similar a la fórmula original, pero está medio fracturada por la falta de portales y de niveles de bonus donde ganar plátanos.





Las animaciones llevan detrás muchas horas de captura de movimientos, con resultados memorables. El doblaje del japonés al inglés supone la pérdida de carga interpretativa.



FORBIDDEN SIREN 2

PLATAFORMA: PS2 PRECIO: 49.90 €
LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE
PRODUCCIÓN: SCEE ESTUDIO: PROPIO (SCEI)

Golpea y corre



Completar los dos finales más accesibles que tiene el juego desbloquea el nivel Difícil -que penaliza más que recompensa- y otros giros subversivos, como una opción para repetir las misiones y unos sorprendentemente firmes Time Trials que bonifican que no uses tu habilidad de visión remota. El Score Attack rescata una cara conocida del primer juego (que, obviamente, no aparece en la historia principal de esta segunda parte) junto a otros extras.

La mayoría de juegos de culto abre el camino a una secuela, pero el primer *Siren* asustó a la suya. La razón está en lo rota que estaba la línea temporal y lo difícil de la supervivencia de este *survival horror.* La ausencia de electrodos en el DualShock era lo único que lo diferenciaba de una prueba psicológica de laboratorio.

Los elementos que, a regañadientes, se ganaron la admiración en el primer título regresan en esta segunda parte, incluyendo una historia fracturada, aunque mejor resuelta, una amplia plantilla de frágiles personajes, y una atmósfera completamente despiadada, en esta ocasión causada por una sangrienta llamada del mar a los habitantes de la isla japonesa de Yamijima. Siren 2 sigue siendo malvado con sus personajes, pero es más comprensivo con sus jugadores: aumenta la velocidad de los momentos de sigilo y reduce las repeticiones innecesarias. Incluso ofrece un modo fácil, aunque no lo resulta tanto: irónicamente es tan sencillo como que cualquier personaje indefenso sea cazado por un yamibito oculto en la oscuridad.

Ese mortal juego del escondite sigue siendo la principal fuente de terror del título, tan exigente que a veces emana fustración. Pero, conforme la acción salta de suceso en suceso, los roles de cazador y presa pueden invertirse. Un contraste propio de un juego sin escenarios complejos pero que requiere visitas regulares a unos menús con un diseño propio de un manual de mecánica. El combate no tiene la finalidad de *Resident Evil 4* porque sólo puedes dejar inconsciente al enemigo, no acabar con él. Esto únicamente puede funcionar en un contexto como el de *Siren,* en el que sus peculiares monstruos consiguen llevarte por situaciones tan diversas como la desesperación, la premeditación antes de atacarlos o el odio más absoluto.



Las armas de fuego resultan inesperadamente competentes en manos de aquellos que saben manejarlas, con una sólida puntería en primera persona. Puedes pasar a cámara subjetiva en cualquier momento, algo que muchas veces resulta muy útil para la exploración, más allá de la vista ajena.

La constante reinvención de esta segunda parte no siempre funciona, como denota la arbitraria de su guión. Es un narrador poco fiable, que no respeta las acciones que se hicieron tiempo atrás en la línea temporal o las ignora a capricho. Y el motivo de estas acciones obedece a un extraño juego dirigido por indicaciones poco coherentes más que por un criterio razonable, aunque es cierto muchas de ellas adquieren sentido cuando se emplea la vista ajena. Narrar una historia cronológicamente invertida mantiene mucho del atractivo de *Siren 2,* de otra forma, el grandísimo esfuerzo que requiere mantener a los personajes con vida para que finalmente encuentren un destino mucho peor que la muerte habría sido algo masoquista. Para conocer la historia debes razonar las acciones de los personajes van dejando a su paso y preguntarte cuántas de todas esas lagunas en blanco quieres rellenar.



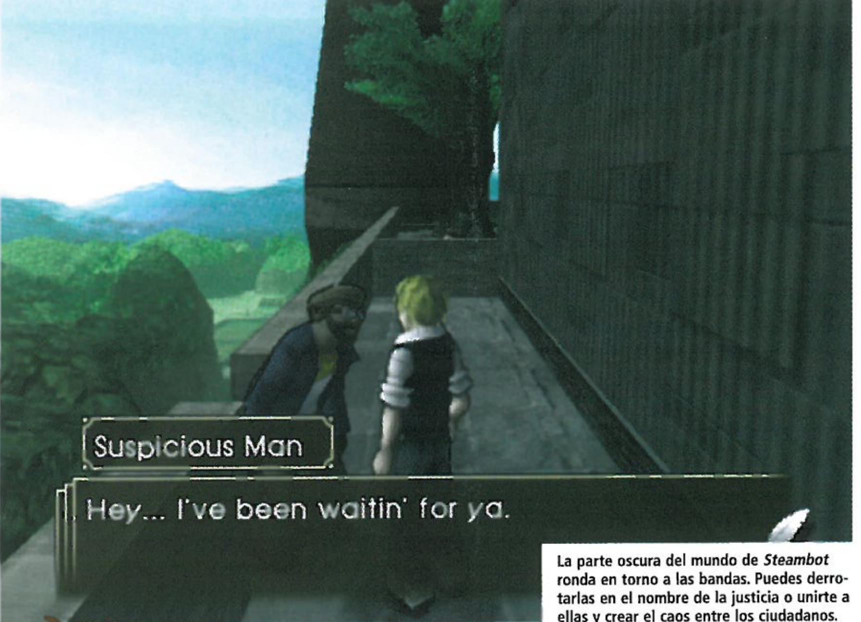
Siren **continúa sin tener reparos al aterrorizar a personajes adolescentes y hasta a preescolares, e incluso enfrentarlos. Su estructura dual, en la que las secciones repetidas dan otro final a los hechos, hace que todo pueda acabar más tétrico de lo que parece en un principio.**

Cuando los mejores momentos del diseño jugable de *Siren 2* coinciden con otros elementos paralelos, te preparas para dar un salto al vacío sin fe, esperando lo peor, pero la experiencia es algo que los videojuegos pocas veces han conseguido. Y eso, en un lugar tan extremo como Yamijima, sólo puede sentirse como un alivio. **[7]**



El combate cuerpo a cuerpo tiene buenos movimientos y unas armas improvisadas que llegan a ser brutales, pero acabarás machacando botones. Con la regeneración de los enemigos y munición ilimitada, no pararás de dispararles en cuanto puedas.





La parte oscura del mundo de ***Steambot*** **ronda en torno a las bandas. Puedes derrotarlas en el nombre de la justicia o unirte a ellas y crear el caos entre los ciudadanos.**



Por su amnesia provocada por un trauma, las interacciones de Vanilla con la gente quedan a elección del jugador. Cada secuencia de diálogos ofrece varias elecciones desde lo cortés a lo ofensivo, con colores diferentes.

STEAMBOT CHRONICLES

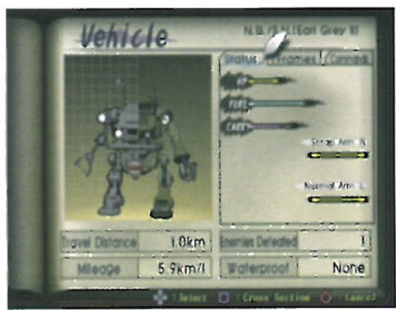
PLATAFORMA PS2 PRECIO 40€ LANZAMIENTO YA DISPONIBLE EN EE.UU, EN SEPTIEMBRE EN EUROPA PRODUCCIÓN IREM ESTUDIO ATLUS DISTRIBUCIÓN PROEIN



En contraste con la tranquilidad del resto del juego, las batallas del Trotmobile tanto en el campo como en arenas son vibrantes. El doble control analógico hace que se desplacen apenas sin esfuerzo.







Cada Trotmobile está compuesto por varias piezas que corresponden a partes del cuerpo. Puedes adquirirlas por todo el mundo y también desarrollarlas, incorporando mejoras ofensivas y defensivas. Hay piezas especiales para transportar a pasajeros o recolectar recursos para venderlos en las zonas donde más se necesitan.

Si te pones a buscar en *Steambot Chronicles* las diferencias entre cómo conciben la mente oriental y la occidental el RPG no lineal, tardarás en encontrarlas como en subirte a tu Trotmobile: apenas unos segundos. Donde los RPG occidentales te permitirían moverte por pueblos y parajes con un libertad desenfrenada y hasta imprudente, *Steambot,* en contraste, reduce el control del jugador a lo estrictamente necesario: ir al destino elegido. El resultado es un viaje en el que tu máquina discurre por los caminos preestablecidos, y respeta hasta las señales de stop y los semáforos en rojo que se encuentre.

Esa cortesía impregna cada momento del juego, incluso cuando conduces a Vanilla, tu amnésico héroe, por el camino del mal. La búsqueda principal se basa en su viaje a través de un vasto mundo a bordo de su totalmente personalizable vehículo, evitando que los bandidos salgan de los bosques que hay entre los pueblos y ayudando a todo el elenco de personajes, ya sean buenos o malos.

Pero el verdadero meollo del juego es la gran cantidad de misiones paralelas y divertimentos varios: comercio de materias primas, campeonatos de billar, exploración de mazmorras, excavación de fósiles e incluso citas. Tú decides si quieres buscar estas misiones secundarias, fáciles de encontrar.

La atención casi infinitesimal que Irem ha puesto en construir este mundo, otra prueba más de las diferencias entre las dos grandes escuelas del RPG, es también evidente en su población. Donde otros títulos con libertad absoluta apenas dotan de características a sus personajes no jugables, casi todos los obreros y personajes de *Steambot* forman parte de este mundo industrial con una personalidad característica y distintiva, incluso aunque su función sea sólo servir de réplica impertinente a un comentario.

El reto más grande de la no-linealidad está en mantener la atención constante sobre el propósito de la aventura, y aunque pocas veces dudas sobre qué debes hacer para que la historia principal evolucione, la libertad que proporciona puede dejarte con demasiadas cosas entre las que elegir. En contraste con la urgencia de las peticiones de la búsqueda central, el título deja que los jugadores disfruten con la exploración, aunque acaba transmitiendo una sensación de que es una pérdida de tiempo. Y aunque *Steambot* hace gala de un ritmo lento, casi ceremonioso, las tareas innecesarias, combinadas con las obligadas caminatas de una ciudad a otra, acaban por aportar un objetivo más al juego: controlar tu impaciencia.

Al final, a pesar de que el guión tiene una base aventurera, valorarás más el juego si lo ves como una inversión a largo plazo. Centrarse únicamente en el objetivo principal proporciona menos de la mitad de las recompensas que contiene. El riesgo radica en intentar ir más deprisa que él; correr más rápido que lo que marcan los límites de velocidad del guión sólo puede acabar generando frustración. Pero si le das el tiempo que requiere –mucho– y lo juegas con tranquilidad, sin prisas y saboreándolo, es difícil que la inmensidad de la oferta de *Steambot Chronicles* decepcione a nadie. **[7]**

De gira con la banda



Con diferencia, la mejor de todas las minimisiones de *Steambot* es la de unirse a la banda musical Garland Globbetrotters. Aunque al principio sólo podrá hacer el acompañamiento de la armónica, Vanilla podrá, en el transcurso de su viaje, adquirir otros instrumentos para tocar con el grupo y ganar un dinerillo extra. Cada instrumento tiene su propio y único método de control, combinando de forma variada giros del *stick* analógico y pulsaciones de botón. Aunque puedes fallar bastante a menudo, perdiendo el ritmo, es un minijuego realmente muy conseguido.



Quitando al protagonista, Acquire no destaca mucho a otros personajes hasta que el conflicto atrae a tres clanes ninja rivales, forzándote a participar en duelos mortales.



El escondite de El Cuervo tiene un nivel agradable de detalle que se echa de menos en los niveles del juego (arriba). La velocidad de movimiento y combate disimulan su insípida atmósfera.



Los generales de cada facción acuden al ninja para ofrecerle misiones. En un práctico, pero deshonroso acto, puedes comprometerte a protegerlos y después acabar con ellos. Sus rivales te recompensarán.





SHINOBIDO: LA SENDA DEL NINJA

FORMATO: PS2 PRECIO: 49,90 € LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE
PRODUCTOR: SCEE ESTUDIO: ACQUIRE

Jardín ninja



El escondite de Goh incluye un jardín personalizable: primero se utiliza para entrenar, pero se convierte en un campo de batalla una vez el ninja comienza a hacerse enemigos. Encontrar el equilibrio perfecto entre la tranquilidad del Shinto y las trampas puede ser complejo, pero proporciona entrenamiento para el editor de misiones incluido en el juego. Como en el primer *Tenchu*, la comunidad japonesa de fans de *Shinobido* dispone de una expansión sólo para ese mercado: *Shinobido Takumi.*

Acquire, la que fue una vez hogar de *Tenchu,* se desmarcó de su célebre franquicia perdida con la serie *The Way of Samurai.* Ahora la desarrolladora ha aparcado los samuráis para embarcarse en este último trabajo –que también aparecerá en PSP– protagonizado de nuevo por ninjas mientras analiza el fracaso de *Tenchu* para retomar la dirección correcta. *Shinobido* es el sucesor espiritual de Rikkimaru y Ayame tanto como el copyright puede permitir.

Aunque el héroe de este título, Goh 'El Cuervo', tiene su propia historia, el juego contiene otra más amplia: la del conflicto de tres señores de la guerra por controlar su provincia. Puedes elegir cómo vas a participar en los acontecimientos y a qué bando unirás tu katana. Como todo buen ninja, Goh sabe ser invisible durante las misiones. Sus jefes no sabrán si trabaja para sus enemigos o si les es leal con honor. Esto te permite jugar a tres bandas y controlar el desarrollo del conflicto, debilitando o reforzando a cada bando según te interese.

La simplicidad de su presentación es un tanto a favor del juego, pero no puede decirse lo mismo de los niveles: simples tableros vacíos que albergan objetivos que van desde el asesinato, al secuestro, la protección o la emboscada, y los olvidas fácilmente una vez que los has superado.

Menos mal que Cuervo pertenece a la escuela ninja de la acción, capaz de correr por las paredes y dar saltos acrobáticos, con poco tiempo para hacer turismo. Con una pulsación de botón se lanza a un sprint que es el equivalente feudal del asesinato express con huída, y con una serie de saltos y un gancho ninja alcanza tejados por cuyos azulejos resuenan sus pasos.

El sistema de físicas proporciona un buen ritmo al juego, y además anima a apuntar y lanzar objetos, pero su inercia puede ser impredecible –como ese salto con ayuda del garfio que acaba por hacer aterrizar a Cuervo justo en el regazo del vigilante que intentaba evitar. Es un problema derivado del caos de las escenas, ese que provocan situaciones como decenas de enemigos atacando a Goh desde varias partes del escenario, una carga de la que ni el juego ni su motor se recuperan.

A pesar de todos sus avances y la experimentación, la forma más práctica de jugar a *Shinobido* es la misma cautela sigilosa de *Tenchu.* Atractivo, a pesar de sus fallos, no delimita el verdadero camino del ninja, pero podría encontrarlo en una posible secuela si recibe el apoyo adecuado para una producción para la nueva generación. Podría convertirse en el título que desarrolladores y jugadores merecen. **[6]**



Las muertes sigilosas quedan como uno de los mejores momentos de Shinobido. Más allá de los típicos cortes de garganta apareciendo por la espalda; resulta especialmente reconfortante atravesar con tu arma a un enemigo a través de una pared de papel.



Las tres clases de los coches -Derby, Racing y Street- siguen el camino habitual desde los estereotipos lentos y duros a los rápidos y frágiles. La estética de las carreras, con ese toque destartalado, y las pistas campo través hacen que los más humildes sean los que mejores resultados den.





FLATOUT 2

PLATAFORMA: PC, PS2 PRECIO: 39.90€ (PC) 49.90€ (PS2)
LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE PRODUCCIÓN: EMPIRE
ESTUDIO: BUGBEAR DISTRIBUCIÓN: PROEIN

FlatOut 2 es un ejemplo de manual de la homogeneización de fuerzas en el mercado. Antes bastante desaliñado, tiene ahora el impulso de un tanque de queroseno inyectado desde la refinería de un abundante presupuesto de producción. Sus pantallas de carga detallan las historias sin sentido de unos personajes de veintipocos, rivales acérrimos que se gritan en medio de las carreras unos feroces mensajes en letras cursivas y naranjas. Desde la banda sonora hard-rock al último rincón de sus escenarios, *FlatOut* ha salido propulsado del barro finlandés para acabar en el corazón de la américa profunda que representa.

Pero ¿qué ha sido del espíritu del original?, ¿ha eliminado esa conducción salvaje por circuitos sucios con coches destartalados para convertirse en un producto más comercial? La respuesta es sí, pero no del todo. Sigue siendo un arcade de conducción directo y de choque ambientado en gigantescas zonas, con vehículos destructibles llenos escombros que permanecen en su sitio cuando los sacuden, pero se ha redirigido el concepto a algo más convencional. Las pistas son ahora mucho más detalladas y entretenidas, pero también más delimitadas, con bordes sólidos que impiden que te desvíes demasiado y un espacio abierto cuidadosamente organizado alrededor de unos puntos en los que discurre su caos particular. No es libertad en el sentido más estricto de la palabra, pero se percibe como si lo fuera.

La física evolucionada y los escombros dinámicos y persistentes de las carreras son algo más que una espada de doble filo. Hay muchos elementos del escenario destructibles -como en *Full Auto* para Xbox 360-. Las rocas, aunque parecen estar hechas de polietileno, no te detendrán a pesar de rebotar contra ellas, y sólo algo tan consistente como una cabina telefónica reducirá tu velocidad. Puede que esté bastante lejos de los elementos sin masa ni peso de otros títulos de conducción, pero no dan la sensación de ser algo serio en sus reacciones y penalizaciones y son difíciles de emplear para castigar a otros corredores con ellos. En su mayoría es algo reservado a contemplar -con saltos acrobáticos y choques brutales potenciados por el nitroso-, lo que deja el factor competitivo a los enfrentamientos coche contra coche estilo *Burnout:Takedown*.

Donde *Flat Out* quedó como unas carreras por el campo, *FlatOut 2* destaca como una prueba de especialistas para una película. Ha sido rehecho, enfocándose como juego arcade de conducción competente, un género repleto y compuesto casi exclusivamente de títulos de este perfil tras la estela de la serie de Criterion. Está a la misma distancia de *Burnout* y de su inusual mezcla de riesgo y recompensa que sus rivales, aunque se sigue distinguiendo por su alta dificultad y su significativo y sorprendentemente realista sistema de conducción. Se ha convertido en un título sólido, pero a cambio el artista alternativo se convierte en víctima de las tendencias actuales más comerciales. **[6]**



El motor de *FlatOut* siempre fue bueno, y ahora lo es aún más. La mejorada dirección de arte puede llevarse todo el mérito en la mejora que han tenido los efectos visuales, con ambientaciones como una destartalada granja americana llena de colorido.



Una inteligencia artificial agresiva e impredecible en los conductores de la CPU es uno de los puntos fuertes de *FlatOut 2:* el modo para un jugador no habría sido tan divertido sin ella. La naturaleza caótica del juego puede progresar hacia una dificultad frustrante que las diferentes mejoras no ayudan a paliar.

Ragtime band



Las olimpiadas ragdoll –muñeco de trapo- del primer *FlatOut*, un compendio de minijuegos parecidos al golf donde el coche es el palo y el conductor la bola, fueron un punto irreverente así que no sorprende que hayan vuelto. La lujosa localización y el aumento de desafíos son algo exagerados, pero válidos para sentirse el más absurdo de los proyectiles -con risas basadas en apuntar, pisar el acelerador y salir volando-. El efecto acrobático que se le puede dar al muñeco es mínimo, y muchos de los desafíos requieren una precisión que a muchos jugadores les resultará molesto conseguir, aunque muchas de las pruebas son auténticas joyas. Este paquete de extras se completa con circuitos para eventos especiales -óvalos y en forma de ocho- y arenas en la línea de *Destruction Derby.*



RISE & FALL: CIVILIZATIONS AT WAR

PLATAFORMA: PC PRECIO: 49.90€
LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE DISTRIBUCIÓN: VIRGIN PLAY
PRODUCCIÓN: MIDWAY ESTUDIO: STAINLESS STEEL STUDIOS

Tras realizar la prueba de Rise & Fall, la conclusión de Edge fue que su premisa más atractiva (ser un RTS que permite emplear el zoom propio de un juego de acción) se había desarrollado mal debido a una inepta implementación de Stainless Steel. Está claro que MIdway comparte esta opinión, y decidió retrasar la salida del título, otorgando unos meses extra para mejorarlo. El resultado ha subido enteros, convirtiéndose en un juego más hábil y más fuerte, pero sigue fallando en alcanzar su objetivo.

La parte de estrategia está aceptablemente tratada: no se aleja mucho del estándar marcado por Westwood, hace gala de una recolección de recursos ligera, un control inteligente de las tropas y en particular de sus combates navales. Metido en las sandalias de tu héroe, como general de un ejército y comando de un sólo hombre al mismo tiempo, dispones para defenderte de una serie de rudimentarias órdenes y ataques físicos ya sea organizando a tus tropas en el campo de batalla como en el combate individual.

Como era de esperar, ambas vertientes no pueden combinar a la perfección, pero hay un problema de ritmo, con una irritante desconexión entre un apalizante cuerpo a cuerpo y la demasiado medida táctica de ejército. No es un juego para combos difíciles, pero hay un exceso de optimismo al pensar que con tres movimientos y un bloqueo se puede con las largas e inevitables luchas (en las que acabas con calambres en los dedos).



Las batallas navales son lo mejor. Los veleros pueden generar sus propias fuerzasy convertirse en algo más que simple artillería marítima. Es una delicia observar cómo abordas los navíos enemigos, o cómo los cortas por la mitad.

También había algo de optimismo –ahora confirmado- en los resultados del empleo del motor gráfico para generar escenas intermedias. Renderiza bien el campo de batalla a cualquier distancia, pero sufre si mantienes las distancias cortas mucho tiempo. Junto con una escasez de personajes y un guión escueto, los resultados no son demasiado aceptables. Eso sí, parte del encanto de *Rise & Fall* es ver cómo tus enemigos vuelan por el aire mientras su barco se parte en dos o acaban en un charco de sangre en la arena añade un buen sentido del espectáculo.

Pese a todo, es difícil no tomar a *Rise & Fall* en serio. No está perfectamente plasmado, pero las sutilezas de la planificación táctica y el toque sanguinario se combinan para sugerir una nueva dirección en la ETR. Rara vez aparecen héroes de videojuegos tan heróicos. Las mejores perspectivas son que en un futuro podría combinarse con lo mejor del género. **[6]**



Los desarrolladores han abusado más de la cuenta de la inspiración en *Gladiator* para la banda sonora. El nivel de la arena, aunque visualmente es atractivo, sufre de un combate poco sofisticado y unos efectos de sonido muy rudos, sin pulir.



JAWS UNLEASHED (TIBURÓN)

PLATAFORMA: PS2, XBOX PRECIO: 44.90 €
LANZAMIENTO: 8/09/2006 DISTRIBUCIÓN: THQ
PRODUCCIÓN: MAJESCO ESTUDIO: APALOOSA INTERACTIVE



Cuando la mítica aleta aparece entre las olas, los bañistas salen del agua lentos como una pantalla de carga de la era ocho bits, atrapados por muros invisibles e incluso teletransportándose a la orilla.

Aquellos que piensen que todo el potencial cómico de la película alcanzó su momento más alto con el acento australiano de Michael Caine, deberían echar un vistazo a este juego. *Tiburón,* el azote de Isla Amity, saca a la luz sus odios 30 años después, en forma de videojuego. Su estómago insaciable busca todo tipo de comida desde delgados recipientes a placas de metal e incluso cofres del tesoro. Sus no previstas habilidades para escupir estos objetos acuáticos a cientos de metros de distancia –vía aérea– ayudan a partir las indefensas embarcaciones. Aplicando estas habilidades a la destrucción tecnológica más pura, también se pueden destrozar plataformas petrolíferas en quince minutos. Debe ser que el escualo trabaja para Greenpeace o incuso para la CIA. Nunca saldremos de dudas.

Los problemas recientes que ha tenido Majesco –síntomas que incluyen el aborto de *Taxi Driver,* o la venta de *Ghost Rider* y *The Darkness*– han dejado su huella en una aventura tímidamente simpática y de risas forzadas. Su océano enclaustrado, dividido en varias regiones diferentes de Isla Amity, contiene abundante vida de colorido policromático y modelada con naturalidad y mimo. El esfuerzo invertido en la propia creación del tiburón ha dado a luz una bestia flexible y casi hipnótica, capaz de convertir un movimiento delicado en pura furia salvaje con el simple uso de los gatillos. Esto dice mucho del juego que podríamos haber visto si el tiempo de desarrollo del que ha disfrutado Appaloosa no se hubiera acortado por las circunstancias.





El tan anunciado motor optimizado para desmembramientos dice facilitar más de 25 amputaciones, pero no es fácil ver tanta variedad. Morder a los turistas hasta que uno de sus miembros sale volando es una diversión interminable.

Entonces, el resultado podría haber sido un conjunto de voces y *samples* de sonido superior a los balbuceos modificados con diferente *pitch* que han acabado por incluirse. Podría también haberse evitado que acabases en lugares sin salida, o caer víctima de una cámara nada funcional. Pero incluso exceptuando las deplorablemente malas escenas intermedias y un acabado casi dejado al azar, hay algunos fallos significativos que ni siquiera una gestación prolongada podría haber resuelto.

Tiburón trae un fascinante estilo que sigue los cánones de *Ecco The Dolphin,* pero que queda rodeado de estoicismo con un mundo que soporta un *frame rate* temperamental, un sonido estridente e innumerables problemas técnicos acaban por pasar factura, por mucha fe que tengas. **[4]**





STREET FIGHTER 2: HYPER FIGHTING

PLATAFORMA: 360 PRECIO: 800 MICROSOFT POINTS (9 €)
LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE EN EL BAZAR XBOX LIVE!
EDICIÓN: MICROSOFT ESTUDIO: CAPCOM



A caballo entre Champion Edition y The New Challengers, Hyper Fighting recopiló nuevos movimientos para algunos luchadores –como Chun Li o Dhalsim, la posibilidad de lanzar ataques en el aire, un ritmo de juego más intenso y la opción de escoger a cuatro jefes finales, antes inaccesibles.

El retraso de más de dos meses respecto de la fecha anunciada –junio– y su precio final, el doble del esperado, no ha impedido que esta versión *revival* de uno de los títulos más jugados de los salones recreativos se vaya a convertir en el rey del Xbox Live! Arcade los próximos meses. En apenas 48 megas descargables exclusivamente vía Bazar, Microsoft ha conseguido cuajar una réplica 1:1 del clásico de 1991, añadiéndole como incentivo logros, tablas de clasificación y una total compatibilidad para combates en línea contra oponentes de todo el mundo.

En su momento, *Street Fighter II: Hyper Fighting* fue la respuesta de Capcom a las innumerables versiones piratas de su juego de lucha más laureado. En esta conversión para 360, el apartado gráfico se mantiene, aunque con un soporte para alta definición que suaviza los *sprites* de escenarios, aunque los tirones tan característicos del original también se han heredado. Por lo demás todo queda intacto; animaciones, escenarios, trajes, diseños, efectos de sonido y hasta las secuencias del final del juego. El control es más flexible y permite una personalización total de los botones y un manejo basado en el *stick* o en la cruceta (preferida por los más veteranos).

Quitando los ya presentes modo Arcade (que preserva la elevada dificultad original y además mantiene los 3 niveles de bonus) y Versus, las novedades jugables aparecen en el pequeño tutorial –que tal vez sobra tratándose de *Street Fighter II*–, en el modo *online* y en el Quarter Match, que es una variante del juego por Internet parecida a un "rey de la pista" que disputan cuatro luchadores, permaneciendo el victorioso. El sistema empleado para medir la valía de cada usuario en los rankings *online* se ha basado en el número de victorias y derrotas, y en la clasificación de los adversarios. Un sistema igual de exigente que los logros incluídos, 12 por valor de 200 puntos, algunos de ellos como completar el juego sin perder ni un solo round, sólo aptos para los guerreros más tenaces.

Con los problemas que motivaron su retraso aparentemente resueltos, *Street Fighter II: Hyper Fighting* es el abanderado de una nueva etapa del Live Arcade; clásicos de peso que invitan a ser jugados, especialmente por los usuarios más curtidos. **[7]**



Las dos variantes de Xbox Live! hacen de *Hyper Fighting* algo casi inagotable: puedes competir en los duros rankings de veteranos o divertirte un rato con los amigos echando unos *rounds*.



MEGAMAN ZX

PLATAFORMA: DS PRECIO: 4800 ¥ (32 €)
LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE EN JAPÓN, SIN FECHA EN EUROPA
EDITOR: CAPCOM ESTUDIO: PROPIO

De todas las subseries en las que se ha dividido la incombustible *Megaman,* la única que se ha mantenido fiel al planteamiento de plataformas en 2D clásico ha sido *Megaman Zero*, que ya ha alcanzado su cuarto capítulo en GBA. La gran acogida que *Zero* ha tenido, especialmente en Japón, ha forzado su debut en la DS bajo una nueva denominación; *Rockman ZX*.

Sirviendo de nexo entre las series *Zero y Legends, Megaman ZX* tiene como protagonistas a dos jóvenes (X y Zero) que deben usar sus poderes para frenar una nueva oleada Maverick. Esto es posible gracias al biometal, un elemento en forma de armadura que transmite las propiedades de los reploids. Estas armaduras otorgan diferentes ventajas que muestra la pantalla táctil: efecto radar que desvela los enemigos cercanos, posibilidad de ver su barra de energía o cambiar la trayectoria de los disparos mediante el tacto.

La estructura en forma de niveles autoconclusos se ha cambiado por un vasto mundo que explorar libremente en el que transcurren las misiones principales y alternativas. Para acceder a ellas tendrás que poseer la correspondiente tarjeta de acceso, que irás adquiriendo a medida que derrotes a jefes finales y mini-bosses.

A pesar del salto en la plataforma desde la GBA a la DS, el aspecto visual apenas ha evolucionado. Se han introducido nuevos efectos gráficos habituales de SNES, modo 7 y scroll parallax, y la acción resulta más rápida y fluída, sin bajadas de frame rate, pero el cambio ha sido tan pequeño que decepciona. Repiten Ryota Ito y Toru Nakayama en la dirección y el diseño de personajes, lo que es una garantía de buena factura artística.

A pesar de las novedades, *Rockman ZX* se percibe como una continuación repetitiva con lo visto en el pasado y poco genuina. El uso de las capacidades táctiles de la consola es testimonial, al igual que los poderes que se desvían a la pantalla inferior, una excusa para darle funcionalidad más que algo fresco –muy parecido a lo visto en *Star Wars Episodio III*–. Interesante para aquellos que idolatren la mecánica del *Megaman X* original, con una precisa puesta al día. **[6]**

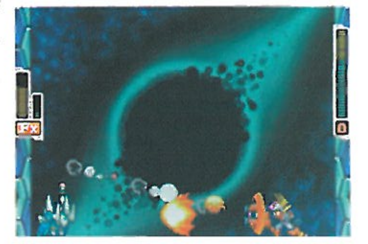


En total existen siete biometales, incluyendo Zero, potente en distancias cortas, X para largas ditancias, la fusión de ambos y cuatro más elementales liberadas tras los enfrentamientos con jefes finales que servirán para abrirte paso ante obstáculos específicos.



Los enfrentamientos con los jefes finales siguen la tónica de siempre: encontrar el elemento al que son vulnerables es requisito imprescindible para poder acabar con ellos. Una vez que han sucumbido, el protagonista absorberá sus poderes. Capcom ha reunido en este *Megaman ZX* la herencia de los dos reploids más famosos del universo creado por Keiji Inafune.







TENCHU: TIME OF THE ASSASSINS

PLATAFORMA: PSP PRECIO: 49.90€
LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE DISTRIBUCIÓN: ATARI
PRODUCCIÓN: SEGA ESTUDIO: FROM SOFTWARE



Destaca el editor de misiones, un trabajo tecnológico bien implementado que hace que la terrible distancia de dibujado parezca incluso más confusa. El lanzamiento japonés ha propiciado la aparición de páginas web dedicadas a compartir mapas, aunque no está claro si pueden jugarse en cualquier continente.

Mucho ha llovido en el género del sigilo desde el debut de *Tenchu* en PlayStation, lo más destacable, su saturación y cameos en otras plataformas. Pero también ha habido un sólido crecimiento y un refinamiento sobre la marcha. La serie de Ninjas iniciada por Acquire ha sido sobrepasada por la calidad de otras franquicias, pero mantiene los stealth kills, carisma que no desaparece pese a unos controles insufribles.

Time of The Assassins está atrapado en épocas más oscuras, incluyendo una distancia de dibujado mínima, que es un paso atrás al nivel de los primeros *Tenchu* de PSX. Sus consecuencias son entrar en una habitación mediana y no poder ver la pared opuesta, o una niebla que impide ser sigiloso en la infiltración porque no logras ver dos palmos delante de tus narices. Un marcador en pantalla ayuda al jugador a encontrar a los rivales, logrando compensar su carencia gráfica, aunque falta el contacto visual con un enemigo que debería estar en pantalla pero que el motor del juego es incapaz de mostrar, por mucho que avise el marcador de su presencia. El resto de detalles tienen mejor apariencia, gracias a unos personajes detallados y con unas animaciones fluidas que sólo logra corromper el caminar agachado –vital para la infiltración– que reduce el desplazamiento a direcciones limitadas.

Pero entonces está el duro sistema de cámaras que, cuando se acopla a la oscuridad que aparece en determinados momentos, acaba haciendo el primer viaje por cada nivel terriblemente frustrante, lo que no sucede las veces siguientes que lo visitas. Las misiones son ligeras para adaptarse al estilo de PSP, en cuatro historias diferentes más una quinta desbloqueable.

Tenchu no ha avanzado, más bien ha dado un paso fuera de su camino, aunque esta versión incluye un espléndido catálogo de contenidos. Un sencillo y rico editor de misiones, posibilidades de juego cooperativo y competitivo y una plantilla de cerca de 25 personajes secretos a los que accedes desbloqueando misiones. *Time of The Assassins* puede tener muchos fallos, pero sigue manteniendo una fórmula adictiva. Es un producto para fans de la franquicia; lo disfrutarán más aquellos que lo jueguen sin importarles demasiado sus fallos, saboreando la profundidad de su amplitud. **[5]**



Las secuencias de Full Motion Video son de alta calidad, aunque el doblaje está lleno de fallos de sincronización. La interpretación de las voces (en inglés) es aceptable. Los textos están en español.



MAGNETICA

PLATAFORMA: DS PRECIO: $30 (24 €) LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE EN EE.UU. Y JAPÓN DISTRIBUCIÓN: NINTENDO
ESTUDIO: MITCHELL

Hay una delgada línea que separa el *remake,* el *revival* y la copia descarada de un clásico de éxito, y sobre ese tenso límite está el caso de Mitchell, creadores del arcade de finales de los 90 *Puzz Loop* y de *PopCap,* reyes del juego masivo y esporádico, y de su otro éxito multiplataforma, *Zuma.* Sus inconfundibles semejanzas no escapan ni al más despistado, y los cinco años de diferencia que aparecen en los *copyright* cuentan todo lo necesario. Magnética puede calificarse como el siguiente paso en la colaboración de Mitchell con Nintendo, iniciada con *Polarium,* reafirmándose como una versión actualizada y mejorada del *Puzz Loop* original.

Como *Polarium, Magnética* mantiene interesantes toques minimalistas en su presentación, desnudando todas sus pretensiones técnicas, pero manteniendo su jugabilidad original y frenética junto a las concesiones necesarias a su plataforma actual. Usar el *stylus* para agarrar y desplazar a las bolas hacia su objetivo es una novedad refrescante e interesante que mantiene un ritmo alto frente al mostrado en el pasado. Mitchell lleva las ideas de *Puzz Loop* más lejos en el modo multijugador incluido, con la pantalla oscureciéndose ante los ataques iónicos del rival que el jugador puede eliminar utilizando el micrófono de la DS.

A pesar del claro e innegable potencial de la mecánica del juego que ha conseguido que sus diferentes variaciones hayan sido éxitos en el pasado, éste se esfuerza por llevar su principio básico de asociar por colores un poco más allá, acercándolo a un puzzle más complejo. Aunque es un ejemplo de accesibilidad instantánea y de satisfacción automática tras cada partida –algo que abandera la Touch Generations–, incluso con sus diferentes modos de juego parte en clara desventaja para ofrecer una experiencia lo suficientemente variada que le permita superar a sus competidores.

El que puede ser su punto negro más importante radica en que, casi una década después de su concepción original y a pesar de haberlo intentado con inteligencia, no ha logrado revolucionar su propia fórmula lo suficiente como para tener una nueva identidad y ser algo más que un clon. **[6]**



Magnetica ofrece un predecible compendio de modos de juegos: Challenge es el de duración más larga, Quest contiene un catálogo de tableros diseñados con creatividad y corta jugabilidad y Puzzle mantiene la diversión cerebral tan de moda; se trata de vaciar de bolas un escenario.



Magnetica tiene un escaso número de añadidos ¡verdaderamente únicos. Por ejemplo, colar una bola en una de las esquinas del tablero arranca la máquina tragaperras de la pantalla superior. Así puedes obtener uno de los *power-ups* del juego. Estos tienen la interesante habilidad de parar o ralentizar el tiempo, e incluso de eliminar todas las bolas de un mismo color.







ASTONISHIA STORY

PLATAFORMA: PSP PRECIO: 49,90 € LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE
DISTRIBUCIÓN: UBISOFT ESTUDIO: SONNORI

El hecho de que esta aventura de Sonnori, con 12 años ya a sus espaldas, se juegue como una parodia de los RPG japoneses (personajes *anime*, artefactos robados y la inevitable inocencia del héroe, que incluso aparece dormido al principio) es la menor de sus preocupaciones, ya que sus defectos llegan a un nivel mucho más profundo.

Las simpáticas pantomimas que representan los sprites y los toques fortuitos de humor son un triste consuelo para el poco cuidado que pone en la definición del personaje. Dejando aparte unos diálogos particularmente incongruentes y divertidos inintencionadamente, no existe el desarrollo de los personajes, con los miembros del grupo entrando y saliendo del equipo constantemente (en realidad sólo suponen un añadido superficial a la historia del héroe principal).

Es un problema que se extiende también al sistema de batalla. Ser casi una copia en papel carbón del sistema de *Shinning Force* –a través de una combinación de enemigos visibles y encuentros aleatorios– significa que posee un gran potencial, pero la ausencia de cualquier personaje real o de diversidad de destrezas y la inexistencia de personajes fuertes en el grupo convierten la estrategia en algo casi superfluo. Igualmente, no hay variación en los enemigos y tienen una curiosa tendencia a atacar al más débil o al héroe principal (sabiendo esto, como en *Shining Force*, puedes usarlo a tu favor, y los encuentros te costarán menos).



El acercamiento a la exploración de *Astonishia*, del estilo "no dejes ni una piedra sin revisar" es agotador. Debes investigar totalmente cada casa, ciudad y personaje; en ocasiones varias veces y empleando los medios que menos te esperas.

A pesar de todo, el fallo más irritante es una falta de atención sobre el propio guión que repercute no sólo en cómo percibes la historia, sino también en tu progreso. Las misiones de extracción y transporte son una distracción compulsiva que parece entretener, pero su dinámica acaba haciéndote caer en la impaciencia esperando algo a cambio que sustente tu interés.

Las cosas acaban siendo tan catastróficas debido a diseño falto de concentración, que te perderás por caminos que ofrecen una salida clara pero que resulta no ser accesible, mientras que las soluciones para procedimientos más avanzados pueden ser insufriblemente molestas. Acabas creyendo que progresar en la aventura es cuestión de suerte más que de ser hábil. *Astonishia* acaba mostrándose como poco más que un RPG simpático, lleno de encasillamientos y tics de hace más de una década. Las distribuidoras occidentales importadoras de joyas coreanas deberían poner más cuidado en su búsqueda de tesoros asiáticos. **[4]**

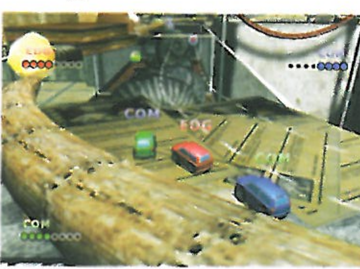


Existen situaciones que tienen una extraña, e incluso mala, presentación. Astonishia, muchas veces sin intención, se ve rodeada de un humor que puede arrancarte una sonrisa, aunque sea un instante.

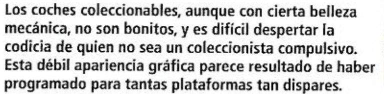


MICRO MACHINES V4

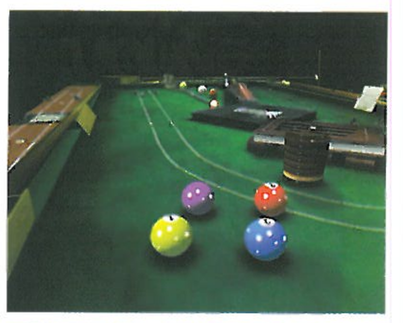
PLATAFORMA: PC, PS2, PSP, DS, PRECIO: 49,90 €
LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE DISTRIBUCIÓN: CODEMASTERS
ESTUDIO: SUPERSONIC SOFTWARE







Los coches coleccionables, aunque con cierta belleza mecánica, no son bonitos, y es difícil despertar la codicia de quien no sea un coleccionista compulsivo. Esta débil apariencia gráfica parece resultado de haber programado para tantas plataformas tan dispares.





El sufijo *V4* es la forma de Codemasters de negar toda legitimidad a la versión del 2002 publicada por Atari de *Micro Machines*. Ahora, toma de nuevo posesión de su clásica franquicia de carreras de coches en miniatura tras su último *V3*, hace ya ocho largos años y una generación de sistemas. Pero la serie no ha ignorado a su sucesor espiritual, el brillante *Mashed*, del que se han contratado a algunos desarrolladores para formar un equipo potente. A pesar de esto, Supersonic parece más preocupada en hacer justicia a los dogmas caducos de la serie que en aportar algo nuevo a este micro-género.

Regresan las pistas tan felizmente cotidianas –una mesa de billar, un jardín, una clase, un ático, etc–, esta vez con iluminación y física aplicada a los obstáculos y a algunos peligros como secadores o sierras situados peligrosamente. Pero los circuitos están diseñados de manera más efectista que para participar en ello, y su apariencia es demasiado plana, con menos vida y movimiento que sus predecesores 2D. La atención se centra en coleccionar, cambiar y apostar –en multijugador– el catálogo de coches de miniatura (esta vez no hay ni barcos ni helicópteros). La mejor forma de ganarlos es a través del modo principal para un jugador, pero es difícil por el esfuerzo que realiza el título en una proliferación de insulsas variantes como carreras por *checkpoints* y batallas por equipos.

Pero lo que más extraño resulta, a pesar de todo, es que se haya disminuido el ritmo frenético y destructivo establecido en *Mashed*. Es difícil emplear las armas de forma efectiva y la eliminación instantánea es a la vez poco frecuente y carente de espectacularidad. Incluso el toque más grande de genialidad de *Mashed*, sus armas fuera de la pantalla que mantenían al jugador involucrado, se han renderizado de manera lenta y floja. Aunque el carácter juguetón de la licencia sigue siendo reconocible, habría obtenido mejores resultados si sus desarrolladores se hubieran olvidado de intentar recrear los éxitos de *Mashed* y se hubieran centrado en un diseño de pistas más sólido que los antiguos 2D.

Sin duda hay cierto brillo en su corazón, pero es demasiado simple. El ridículo editor de pistas, la inquietante interfaz de pantalla y los desconcertantes tiempos de carga no ayudan. Los puristas deberán esperar a *V5* para ver si la serie más auténtica de coches en miniatura se adapta a las nuevas tecnologías, porque en lo que respecta a *V4*, podría haber sido lanzado directamente en el Live Arcade. **[4]**



SUPER DRAGON BALL Z

PLATAFORMA: PS2 PRECIO: 59,95€
LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE DISTRIBUCIÓN: ATARI
EDICIÓN: BANDAI NAMCO ESTUDIO: KRAFT & MEISTER

Noritaka Funamizu, uno de los productores del mítico *Street Fighter,* se ha propuesto reconducir Dragon Ball Z a los cánones más tradicionales de los arcade de lucha tras la serie *Budokai.* Recogiendo el testigo de *Dragon Ball Z: Ultimate Battle 22,* los personajes de Akira Toriyama pierden muchos de los privilegios heredados de *Budokai Tenkaichi:* el vuelo se ha limitado, los escenarios no son ni tan amplios ni tan interactivos, los golpes especiales se han planteado de forma más austera e incluso los super saiyajin disfrutan de su transformación apenas 30 segundos.

El juego se acerca al estilo arcade de lucha clásico. La jugabilidad se centra más en el intercambio de golpes cuerpo a cuerpo, donde cobran vital importancia los combos, y no puedes cimentar la victoria sólo en los ataques especiales. El jugador debe tener más versatilidad, algo que tal vez los seguidores del *anime* no acepten tras la profunda huella que han dejado los Budokai con su control tan personal.

Los personajes de esta entrega son 18, algo que se antoja escaso en comparación con los 60 de Tenkaichi (90 si se cuentan todas las transformaciones). Cada luchador cuenta con 15 técnicas, que requerirán la maestría, que puedes lograr en la sala de práctica de la Capsule Corporation. La energía Ki vuelve a ser básica para los ataques con carga, teletransportaciones, vuelo o con ondas de energía.

El *cel shading* es el socio indispensable para que todo título basado en



Aunque ahora son algo más liviano y breve, las técnicas especiales siguen estando presentes en *Super DBZ,* desde el incombustible Kame Hame Ha de Son Goku al Cañón Garlic de Vegeta o el Taiyoken para cegar a los enemigos.

un anime resulte lo más cercano posible, aunque se cimente bajo un armazón poligonal calculado en tiempo real. El motor exclusivo de *Super DBZ* recrea correctamente a los personajes, aunque no logra el nivel de detalle de títulos anteriores. Lo mismo sucede con los escenarios, bastante áridos a pesar de algunos elementos destruíbles. En cambio, la reducción de tamaño de los mismos parece consecuente con el nuevo estilo de juego, al igual que el toque artístico de los menús, que utilizan muchas de las ilustraciones de los tomos japoneses del manga.

Super DBZ es una alternativa distinta a las últimas tendencias que ha mostrado Namco Bandai en sus títulos. Supone un giro al clasicismo de los beat'em up que explotaron en los 90. Aunque su base jugable es sólida, desaprovecha la espectacularidad que los *Budokai* y *Tenkaichi* han aportado a los personajes de Toriyama y que tantos años ha costado alcanzar. **[6]**





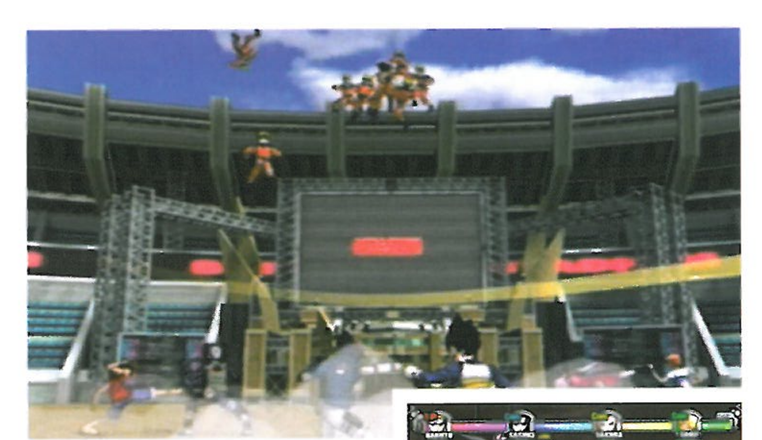
La plantilla abarca desde los habituales saiyajins en varias versiones, a los enemigos más representativos de *DBZ:* los androides, Célula, Freezer o Majin Boo, y varios inesperados debutantes, como King Piccolo o una desubicada Chichi.





BATTLE STADIUM D.O.N

PLATAFORMA: GAMECUBE, PS2 PRECIO: 7140 ¥ (48€)
LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE EN JAPÓN, SIN DISTRIBUCIÓN EN EUROPA EDICIÓN: BANDAI NAMCO ESTUDIO: BING



El gancho del título recae en el placer de controlar a los personajes y poder emplear desde el Genkidama de Son Goku al Rasengan de Naruto, pasando por el Chidori de Sasuke o el especial de Zoro.

Dragon Ball, One Piece y Naruto son los tres anime de moda, ingredientes de esta mezcla de juego de lucha que toma algo más que influencias prestadas de *Super Smash Bros Melee.* La influencia se repite tras el éxito de *Jump SuperStars* para la Nintendo DS, dándose cita en *Battle Stadium D.O.N.* unos escasos 20 personajes –12 desde el inicio– de los universos creados por los *mangaka* Toriyama, Oda y Kishimoto.

D.O.N. se juega exactamente igual que un *Super Smash Bros Melee* basado en unas imágenes con *cel shading* y con dos marchas más en la velocidad de la acción. Ambos son idénticos en su planteamiento de peleas 2D para cuatro jugadores simultáneos, exceptuando pequeños cambios como los ataques especiales y el sistema de energía de los luchadores. Los combates se rigen por una única barra de salud. Con cada golpe que reciba, el rival dejará caer orbes en pantalla; al recogerlos, aumentará la barra a tu favor, y viceversa. Una segunda barra, denominada Burst mode permitirá a los personajes transformarse en una versión más poderosa –inflingiendo más daño y moviéndose más rápidamente–, pero sin apenas cambiar su apariencia exceptuando los Super Saiyajins y Rock Lee. Los items que dan ventaja durante un tiempo limitado permiten boicotear los ataques especiales del rival y potenciar los propios, convertir a los personajes en gigantes o enanos, eliminar el bloqueo, poner el control a la inversa o añadir tiempo infinito. Son 31, algunos especialmente divertidos para jugarlos en compañía.





Los extras desbloqueables (superado el suplicio de la tragaperras que los abre) consisten en los ocho personajes secretos y sus respectivos escenarios. La austeridad ha sido tal que ni siquiera aparecen nuevos trajes o secuencias de vídeo.

Pero los detalles menos positivos se notan pronto: el catálogo de golpes para cada personaje es muy corto, no hay diferencias entre luchadores son inexistentes, el control resulta torpe por la disposición de los botones de ataque, modos de juego como el Survival y Time Attack acaban siendo extremadamente aburridos y el sistema de extras desbloqueables, basado en una máquina tragaperras cuyas monedas se ganan cumpliendo logros absurdos, es tedioso y aleatorio.

El atractivo más llamativo de esta especie de reunión de personajes *anime* de moda recae en el carisma de sus personajes. Pero ni siquiera éstos pueden compensar los lastres jugables. Parece poco probable que se distribuya fuera de Japón. Para los fans más acérrimos de las series citadas. **[4]**



LUMINES MOBILE

DISPONIBLE EN: MOVISTAR, VODAFONE, AMENA
PRECIO: 3 € LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE ESTUDIO: GAMELOFT
WEB: WWW.GAMELOFT.COM

La PSP de Sony es una de las pequeñas joyas dentro del mundo de las consolas portátiles, pero a pesar del enorme catálogo disponible de su hermana mayor, la PSP no se ha distinguido precisamente en la variedad de géneros donde predomina la acción. Afortunadamente, apareció *Lumines,* para muchos, el mejor y más inteligente juego que ha aparecido para PSP y que ahora tiene su adaptación para plataformas de móviles. El objetivo de *Lumines,* como en el *Tetris,* es hacer desaparecer formas geométricas, aquí reducidas a cuadrados de colores que sólo pueden desaparecer cuando el mismo color está colindante. Después de haber jugado a tantos clónicos de *Tetris* en móviles, puede resultar confuso al principio, pero gracias a ese peculiar diseño de bar "fashion" y una música electrónica de últimas tendencias con temas exclusivos de DJ's tan afamados como Mondo Grosso y Andy Hunter, *Lumines* es imprescindible para todas aquellas personas que se han comprado un móvil de alta gama y quieran disponer de un juego que realmente utilice todas las características del motor Java de su teléfono. **[8]**



A unas reglas del juego que lo hacen tan adictivo como el *Tetris* se une un diseño futurista y una música basta en temas exclusivos.



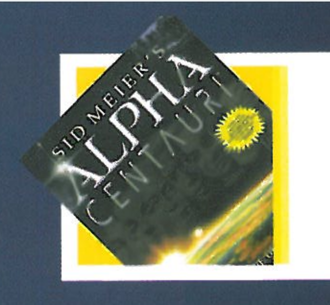
MY DOG

DISPONIBLE EN: MOVISTAR, VODAFONE, AMENA
PRECIO: 3 € LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE
ESTUDIO: I-PLAY WEB: WWW.IPLAY.COM

La idea fue de Bandai y le resultó muy rentable. Poseer una mascota virtual o *tamagotchi* en su acepción nipona se puso irresistiblemente de moda y surgieron un gran número de juguetes con cristal líquido y dos botones que permitían al niño, o adulto, de turno cuidar de su pequeña mascota pixelada. Luego vino una temporada de decadencia hasta que los fabricantes de móviles y sus desarrolladores de juegos se dieron cuenta que el *tamagotchi* resulta ideal como aplicación de entretenimiento para un móvil. *My Dog,* de la veterana I-Play, sin llegar lógicamente a las posibilidades de *Nintendogs*, permite al dueño de un móvil poseer un perro virtual al que habrá de cuidar regularmente, pues el juego toma en cuenta el tiempo real, por lo que las opciones básicas de alimentación y cuidado higiénico son imprescindibles. Pero también podrás jugar con él y entrenarle para que pueda competir en concursos de belleza. Un fiel amigo al lado de tu fiel sistema de comunicación. **[6]**



El juego tiene en cuenta el tiempo que dedicas a cuidar al animal y la frecuencia con que lo haces.


SID MEIER'S
ALPHA
CENTAURI

VA DE RETRO

ALPHA CENTAURI DE SID MEIER

PLATAFORMA: **MAC, PC**
DISTRIBUCIÓN: **ELECTRONIC ARTS**
ESTUDIO: **FIRAXIS**
ORIGEN: **EE.UU.**













Los amigos galácticos de Firaxis dejan la Tierra, pero no pierden su sentido de la humanidad

Muchos juegos arrancan con el fin de la civilización, pero sólo *Alpha Centauri* podía arrancar con el final de *Civilization*, convirtiendo de conclusión a preludio la victoria de *Civ* en el vuelo tripulado a *Alpha Centauri*. Se trata de un comienzo que propone que, con independencia de que alcanzaras el poder a través de la iluminación espiritual o de forma despiadada, la Tierra de 2060 que dejas se encuentra en un momento crítico: has jugado todo el mapa, salvo por la discusión sobre los recursos de algunas cuadrículas. Es un caso irónico en que la vida imita a un juego de estrategia por turnos: es probable que los que nunca tocaron un título de *Civ* encuentren el entorno convincente.

El segundo comentario social es que 'The Future of Mankind', la nave-colonia de la expedición de Unity a un nuevo mundo, parece condenada a repetir el pasado de la humanidad. Tras sufrir un fatal sabotaje y el asesinato del capitán, la tripulación de *Unity* se distribuye por la nave, dividiéndose en siete facciones que llenan el vacío ideológico que ha dejado la cooperación entre ellas. Al caer al planeta comienza el verdadero juego: un ir y venir de tierra y recursos que, incluso en el momento de su lanzamiento, podría ser confundido con un *Civilization* con un colorido más rojizo. Pese a que la sofisticación de *Alpha Centauri* como juego de estrategia se ha vuelto más evidente con el paso del tiempo,

Al caer al planeta comienza el verdadero juego: un ir y venir de tierra y recursos que, podía confundirse con un *Civilization* con un tono rojizo































Una capa de xenofungus rojo recubre el planeta y flota sobre sus mares, obstaculizando y ralentizando los movimientos. Si las colonias amenazan continuamente el entorno, se producirá una alteración ecológica.





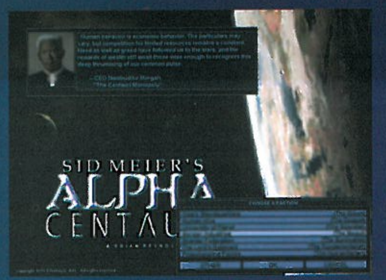












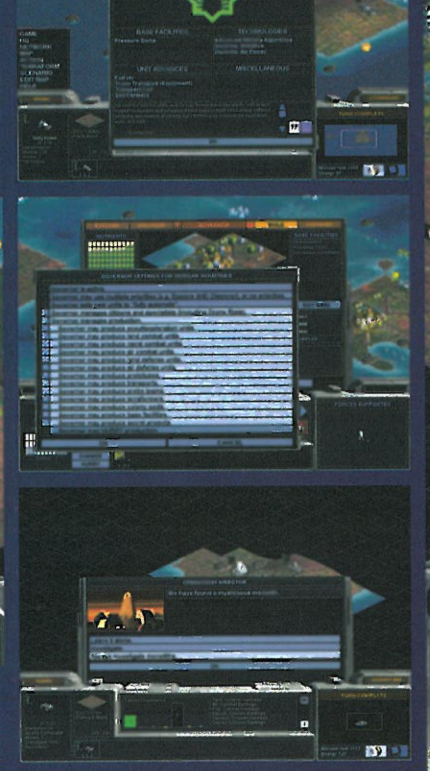
Si bien las exigencias del juego convierten a los líderes más en estereotipos que en personajes polifacéticos, siguen contando con un denso bagaje a sus espaldas que asegura su reconocimiento.

lo más característico de él, y lo que todavía lo hace especial, es la densidad de la expresividad que acumula: esa forma de contar historias a la antigua usanza que hubo un tiempo que extraía universos de ASCII.

Las historias de ciencia-ficción corren el riesgo de envejecer mal en cualquier soporte, pero la habilidad del diseño de *Alpha Centauri* está en focalizarse sobre los elementos humanos y supeditar los técnicos. Liberado de los corsés de *Civ* y dotado de anacronismos discordantes, resulta irónicamente una experiencia más creíble y constante que su antecesor: al partir de una cultura con una tecnología bastante avanzada, avanza más rápido. Escoger un bando no implica asumir su ideología, como en un juego de rol, sino darle forma de modo activo, estableciendo una relación bidireccional entre la dirección que sigues en el árbol tecnológico y el impacto que la tecnología ejerce sobre tu sociedad. A medida que cuaja esa sociedad y pasa de las tentativas pioneras a la construcción de un mundo ideal, el modelo de ingeniería social del juego proporciona un campo de pruebas filosófico, propiciando valores híbridos de militancia medioambientalista, o un enriquecimiento caritativo. Las unidades cuentan con una combinación de tecnologías, más que con una tecnología, que puedes desmantelar y rediseñar en caso de que cambien las prioridades de tu bando.

Aunque la dinámica de los juegos de estrategia por turnos se compone de unidades, artículos y estrategias, si preguntas a cualquier jugador de *Alpha Centauri* qué recuerda mejor te hablará de los líderes de cada bandos (o quizá de los torpedos Planet Buster), pero ya habrá tiempo de volver a esos jugadores más tarde. Lo que más destaca de los siete líderes del juego es que sus personalidades se desarrollan casi de manera subliminal a partir de detalles: un retrato, los monólogos que acompañan a los desarrollos del árbol tecnológico, retazos de su vida captados en fotografías en cualquier rincón: primeros pasos, cascos históri-









Las unidades voxel de *Alpha Centauri* permitían diversas formas y gradaciones cromáticas, con lo que ha envejecido mejor que con polígonos toscos y texturas indefinidas.

cos, primeros amores, familia, fin de los estudios secundarios, paseo espacial... La sombra de sus regímenes se identifica inmediatamente sobre la superficie planetaria
–por ejemplo, el legado de minas y tierra quemada del totalitario presidente Yang, las zonas verdes de los gaianos de la señorita Dierdre o los prolíficos pero ascéticos asentamientos de la hermana Miriam–, pero tales paisajes definen sólo sus apariencias; los corazones siguen siendo esquivos.

Lo que se echa de menos en el juego es la diplomacia. Para no salirse ni por exceso ni por defecto de lo que se espera del género, prepara una mezcla para que la inteligencia artificial de los líderes, perfecta y humanamente mercurial, resulte esquizofrénicamente aleatoria: un caso perfecto de no-tengo-caja-de-diálogo-y-me-pongo-a-gritar. El habitual puñado de reacciones, sobornos y amenazas de tipo SI=ENTONCES resulta desalmado y binario para un juego que se ramifica tan abrumadoramente por otras áreas. Puede que ese haya sido el problema: teniendo en cuenta el alcance estratégico de *Alpha Centauri*, añadir diálogos adaptables para siete personajes y un sistema capaz de soportarlos resulta una petición más que razonable. Y decepcionar en un juego que incluso los desarrolladores miran retrospectivamente como un caso de estudio sobre interacciones entre personas, por la incapacidad de establecer alguna sensación de relación o discurso racional con los otros líderes.

O quizá privasen al jugador deliberadamente del contacto humano que eso supondría. La ciencia-ficción suele alcanzar sus cotas más sublimes cuando la única calidez que proporciona es la de tu aliento empañando el visor, y *Alpha Centauri* explota esta presentación remota (entonces tan de moda)

La ciencia-ficción puede envejecer mal, pero la habilidad de Alpha Centauri está en supeditar los elementos técnicos a los humanos



TERRENO LEJANO

La colonización de mundos indómitos ha sido un cliché en los títulos de temática espacial, pero la relativa intimidad de *Alpha Centauri* –que abarca un planeta, no una galaxia– es especial. Parece una continuación temática del primer título del diseñador jefe Brian Reynolds para Firaxis, *Colonization* (1994), sobre la fundación de América. Frente a la grandiosidad efectista que suele tener la ciencia-ficción, *Alpha Centauri* se ambienta con menos medios: como la estrategia se mantiene al nivel del suelo, esa cercanía puede iniciar un proyecto para el futuro.



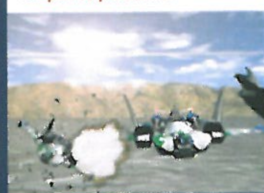


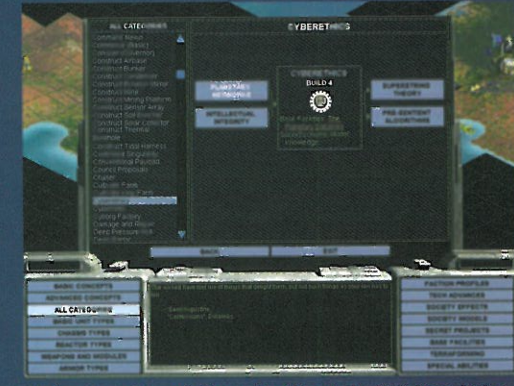
Sean amigos, enemigos o formas vivas similares, los otros bandos te piden regularmente que compartas con ellos tecnología. Cuidado con lo que decides: incluso los más pacíficos tienen en cuenta si has colaborado con ellos.



EXTRAÑA CIENCIA

En general, *Alpha Centauri* muestra apego a la ciencia-ficción tradicional, con la excepción de que el planeta es una superconciencia psíquica capaz de levantar una defensa más urgente y eficaz que la Tierra contra la contaminación ecológica. La expansión, *Alien Crossfire*, toca las teclas de una serie espacial con algo más de insistencia con la introducción de dos razas de alienígenas guerreros, así como otros cinco bands nacidos de ideales posterráqueos. Aunque *Alien Crossfire* reforzó al juego del que se había generado y ofreció la posibilidad de crear un bando personalizado adicional, se trata de una experiencia difícil de relatar en pocas palabras.





Este juego muestra una belleza matemática, desde el árbol tecnológico (encima) hasta el rompecabezas fractal de sus visiones planetarias tomadas al azar. Parece que lo ha hecho un superordenador ocioso.



para distanciarte de su dura frontera. Desde tu punto de vista infinitamente calmado, las llanuras de color rojo ocre y solitarias zonas verdes del planeta están desapareciendo al tiempo que tiene lugar la sofocante muerte de su atmósfera y el horror devorador y generalizado de sus habitantes parásitos abandonados a su suerte. Adormilado por el gorgoteo líquido de la interfaz, es cuestión de que simplemente reprimas con brutalidad una posible revuelta de la clase obrera, o de que envíes nativos destructores de viviendas a peinar las colonias de un rival sin miedo a las consecuencias. El elemento humano se ahoga bajo un férreo culto a la personalidad y cada interacción se realiza a una escala de miles, lo cual no debiera resultar una sorpresa para los veteranos de *Civ* de otra época, aunque, en este caso, resulta más llevadera.



Ese distanciamiento proporciona también el espacio necesario para reflejar los costes que conlleva ganar, que es en última instancia en lo que consiste un juego de guerra: y *Alpha Centauri* pone poco empeño en darte una charla, o siquiera plantear directamente esas cuestiones. Mientras los desarrolladores siguen discutiendo si sus juegos deben mostrar o decir, *Alpha Centauri* se contenta con no ser más que un ruido de fondo, en caso de que decidas verlo simplemente como un juego de estrategia por turnos. Elegir una facción no implica establecer con ella una conexión filosófica, sino escoger cuál será tu bonus de inicio, y un alto nivel moral no sirve nunca de defensa tan bien como el ataque de un tanque. El asesinato del capitán Garland nunca se resuelve, ni tu bando se libra de la sospecha de haber participado en él, pero eso no tiene consecuencias en el juego más allá de un bonus +1 en mineral al reclamar el cráter que lleva su nombre.

La presencia de una narrativa sugerente que podías obviar muestra la confianza y la tranquilidad características del estudio de Meier

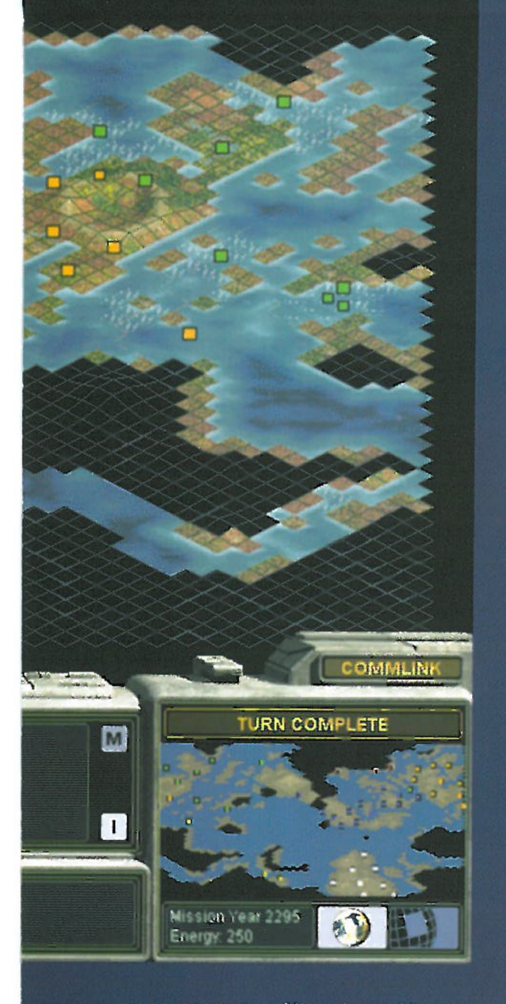
Que haya una narrativa sugerente que puedes obviar muestra la confianza y tranquilidad características del estudio de Meier: Ese guión tiene lugar en al-





Cada colonia es un denso microcosmos: ejército propio, proyectos de investigación y economía propia, mientras tú intentas satisfacer las demandas ciudadanas





Aunque las recompensas FMV a los logros importantes de *Alpha Centauri* han envejecido peor que el resto del juego, la mayoría siguen siendo estimulantes y dejan ver cómo es en realidad el mundo más allá de tu ordenador, además de mostrar cómo evoluciona rápidamente tu sociedad del futuro más cercano a otro lejano.

guna parte entre el jugador y el juego, y todo lo que debe hacer el desarrollador es inspirarlo. Aunque es toda una experiencia para aquellos a quienes atraen las armas subatómicas y no por la astronomía, hay una conexión ineludible incluso para el jugador más impávido. Si *Alpha Centauri* comienza con pesimismo, se cierra –en cualquier final que no sea una derrota total– con esperanza. Confirma que los sucesos del juego no suponen el futuro de la humanidad, y da un paso, no menos significativo que los de Gagarin, Aldrin o Armstrong: que el espacio es lo bastante grande para contener la naturaleza humana. *Alpha Centauri* es un exponente del grado de expresión posible sólo en la ciencia-ficción y en los videojuegos: un pequeño paso..., un gran salto...



Es bueno tener suficientes amigos para gobernar el Consejo Planetario de Naciones Unidas. Es difícil, pero puede darte una victoria pseudo democrática.


Twi
Kingdo
Valle



THE MAKING OF...
TWIN KINGDOM VALLEY

Olvídate del suntuoso mundo de *Oblivion:* aquí los jugadores han lidiado con la vida cotidiana de los lugareños durante más de dos décadas

PLATAFORMA ORIGINAL: **BBC MICRO** DISTRIBUCIÓN: **BUG BYTE** ESTUDIO: **TREVOR HALL** ORIGEN: **REINO UNIDO** LANZAMIENTO: **1983**

El solipsismo era la filosofía que impregnaba a los primeros juegos de aventura. La creencia de que sólo tú existes, y que todo y todos los demás son sólo producto de tu imaginación es razonable cuando el dragón no se mueve hasta que le atacas, el guardia nunca abandona su puesto y nadie más que tú va tras el tesoro. Prueba a hacerlo otra vez… pero esta veces no serás tan especial.

"No es tu mundo", afirma Trevor Hall, creador de *Twin Kingdom Valley*. "Tú llegas allí y eres una persona, una criatura, como las demás. Ves algo que brilla y piensas que quizá podrías conseguirlo. No controlas el juego, sino que formas parte de él".

El objetivo de Hall estaba claro. En *Twin Kingdom Valley* eres simplemente un jugador, no el protagonista. Claro que, para convencer al jugador de que es sólo un alma más vagando por el valle en busca de fortuna, necesitabas que esos otros habitantes se sintieran vivos.

"Había visto ya antes juegos de aventura en ordenadores domésticos y me parecieron verdaderamente aburridos", explica Hall. "El troll siempre rondaba el puente. ¡No tenía sentido! Así que pensé: ¿Por qué no hacer todas las criaturas del juego, incluido yo mismo, del mismo modo? Hacer que todo el mundo sea capaz de caminar, coger cosas y pelear. Hagamos que interactúen entre sí".

Hall ya trabajaba el concepto de los personajes no jugables mucho antes de que el término siquiera se acuñara entre la comunidad del *gaming*. Los aventureros de comienzos de los 80 estaban acostumbrados a encontrarse con elfos, guardas, gigantes y todos los extras habituales de *Dragones y Mazmorras*, lo cual hacía más chocante que alguno decidiera coger el cuchillo que acababas de dejar caer y te lo clavara en las costillas. Ese plus significaba negocio.

"Creé criaturas que tomaran decisiones inteligentes, por ejemplo, que supieran cuándo caminar y cuándo correr. Al encontrarse contigo, deciden si luchar basándose en lo fuertes que son, o si hay alguien más allí. Si están medio muertos, saldrán corriendo".

> "Ves algo que brilla y piensas que quizá podrías conseguirlo. Tú no controlas el juego, sino que eres parte de él"

Cuando "ellos" te encuentran a "ti" era una idea clave del mundo de Hall hecho de iguales. Cada criatura tenía su turno (el tuyo venía controlado desde el teclado, el suyo desde algunos cálculos y unos cuantos números aleatorios) y cada ser estaba guiado por motivaciones similares. Justo al mismo tiempo en que tú estabas meditando si controlando tu pavor y meterte debajo de la tierra o visitar primero las aguas sanadoras del lago, otros habitantes del valle sopesaban también sus opciones. El deseo egoísta de sobrevivir y prosperar, o una urgencia altruista de ayudar y auxiliar a los demás, no eran los únicos atributos del jugador humano. Tu visión podía estar limitada a tu localización en cada momento, pero sucedían cosas en todas partes a la vez.

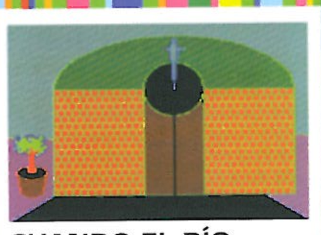
Hall describe un paseo por el bosque: "Te encuentras con un montón de criaturas en un claro, pongamos un troll y varios elfos. Huyes, pero cuando vuelves más tarde, todo lo que ves es un club. Ese club pertenecía a alguien. Y ahora ese alguien está muerto".

Se trataba de un patético recordatorio de que la vida en *Twin Kingdom Valley* podía ser verdaderamente desagradable, embrutecida y corta. Por suerte, siempre podías confiar en recibir algo de ayuda de tus amigos. Hall dividió a la gente del valle en dos campos: los que estaban de tu parte y los que no. Congraciarte con el gigante curando su enfermedad conseguía que se te uniera en la batalla. Aún mejor, si tomabas al asalto la mazmorra y repartías tus armas entre los agradecidos elfos de repente te hacías con un pelotón de aliados bien dotados.

"Parecía razonable que tuvieras camaradas. Y como tus amigos lucharían contigo, era justo encontrar el modo de armarles. El gigante y el elfo fuerte, en realidad, te van siguiendo, pero si tropiezan



Puedes perderte en el bosque con sólo usar el pulgar, gracias a la versión actualizada y expandida para teléfono móvil.



CUANDO EL RÍO DE ORO SUENA...

No contento con revelar el secreto de la vida, Hall se embarcó además en una continuación del juego.

"Cerca del final te encuentras un río de oro", recuerda. "Te preguntas adónde irá. Y ahí es donde te llevaría el siguiente juego. Pero ¿cómo podrías viajar por el río? ¿Qué bote podría flotar sobre el oro líquido?"

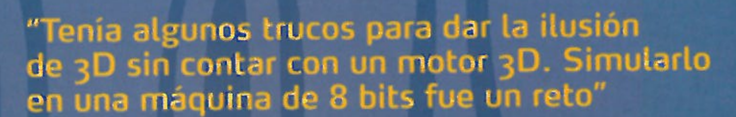
Hall intentó aumentar el número de criaturas a cientos y las localizaciones a miles, todo con 64K. Había comenzado los diseños de un desierto y una ciudad en la selva, antes de decidir que sus empleadores de Bug Byte eran 'una panda de gente despreciable' y abandonar directamente la industria de los videojuegos. Pero podemos revelar exclusivamente que el largamente esperado *Valley of Gold* se encuentra en desarrollo: un final mucho más feliz que la muerte habitual de *TKV* a manos de algún airado rey del desierto.

con un guardia no pasarán simplemente a su lado permaneciendo impasibles. Lucharán. Todas las criaturas tienen la prioridad de salvarse a sí mismas y eso puede significar entablar batallas, en vez de seguirte por ahí de manera ciega".

Había límites a la amistad. Esto ilustra que Hall quería crear un mundo lógico pero "justo"; es decir, una sociedad. Cabe preguntarse si la premisa que subyacía bajo el conjunto –dos reyes rivales que comparten el mismo valle– constituía una crítica de la Guerra Fría que abrumaba al mundo en aquella época; ¿el equivalente en videojuegos del *Two Tribes* de Frankie Goes to Hollywood, quizá?

Hall se ríe: "¡Por supuesto que no! la Electric Light Orchestra había versionado *Hall of the Mountain King*, y aunque no tuve tiempo de introducirlo, incluí un *Hall of the Forest King*. Siempre pensé que el Rey del Bosque parecía más agradable y que la misión más lógica era atacar el castillo del Rey del Desierto".

Resultó una tarea laboriosa. Los guardias recorrían los pasillos del castillo, armados con un verdadero arsenal. La meticulosa atención a los detalles en lo referente al combate significaba que las armas no sólo infligían daños cuando se utilizaban, sino que cada una tenía su propia potencia. Lanzar un puñal a un enemigo que escapaba resultaba mucho más efectivo que arrojarle una pesada espada. Más aún, cada elemento tenía su propio valor de 'fragilidad', y un proyectil sometido a un exceso de uso podía explotar en un momento dado. Llevar una bolsa de viaje repleta de armas entre las que elegir, decidir cuál es la más apropiada para la batalla, salirse de los pasajes para recuperarte antes de volver a entrar en la lucha... a veces, jugar a *Twin Kigdom Valley* era como un *Doom* a base de texto.



"Tenía algunos trucos para dar la ilusión de 3D sin contar con un motor 3D. Simularlo en una máquina de 8 bits fue un reto"

Pero Hall quería que su aventura tuviera gráficos y, tras concluir que los comandos gráficos integrados le 'absorbían' demasiado, decidió hacer su propio lenguaje. "Tenía que inventar mi propio formato gráfico vectorial a escala. Y no tenía más que la memoria búfer de una pantalla. Necesitaba comandos para dibujar un árbol –arcos, líneas, relleno y escalado– y a partir de ahí podría construir un bosque entero. Tenía algunos trucos para dar la ilusión de 3D sin contar con un verdadero motor 3D. Los ordenadores modernos dibujan todo desde detrás hacia delante, con más objetos todavía detrás de cada cosa. Con el BBC no podías, así que hice trabajé con código, de modo que el programa no intentara dibujar debajo algo que ya estuviera allí. Simular el 3D en una máquina de 8 bits fue un desafío".

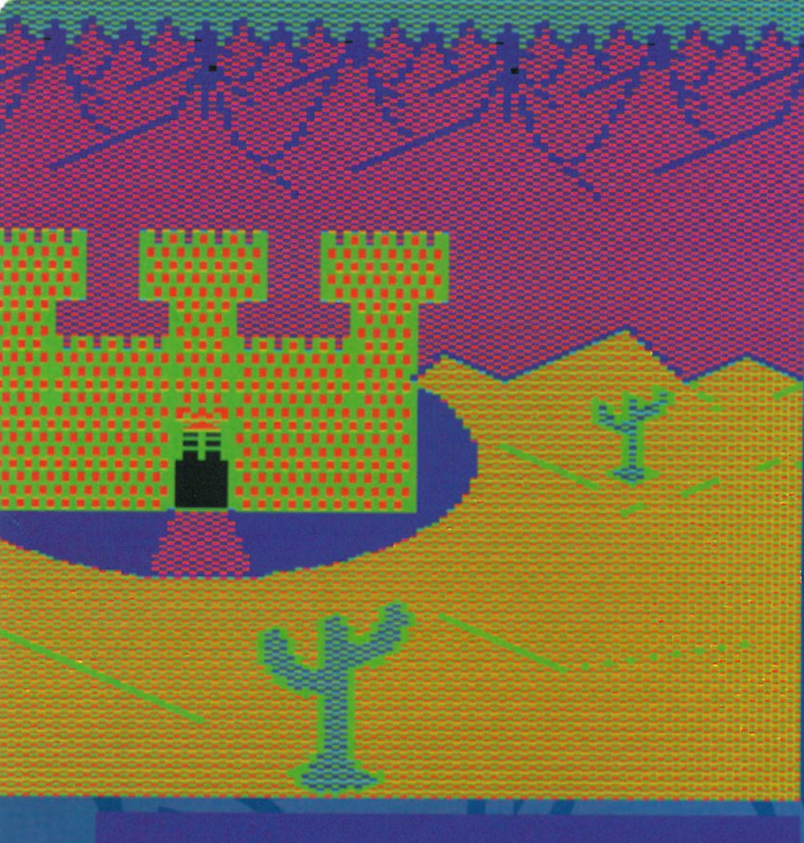
Por alucinantes técnicamente que fueran para la época, los gráficos de Hall no estaban a la altura de su habilidad con el código. Él los usaba como parte integral de la experiencia del juego más que como una ventana de realidad. La posibilidad de aproximarse al lago Watersmeet y ver que su azul extensión de agua crecía con cada imagen hacía que pudieras sentir el movimiento. Dirigirse a la Posada de la Espada, ver que el letrero se volvía más legible con cada pantalla de retrazado producía la sensación de llegar a casa. "Mi texto era seco a causa de las restricciones de memoria, pero podía utilizar gráficos para contar la historia. En algunos lugares del juego podías ver la mitad del mundo".

Esa sensación de escala fue decisiva para convertir Twin Kingdom Valley en una aventura inolvidable, y el tamaño siempre le importó mucho a Hall. Antes de comenzar con el código, había estado garabateando descripciones



Hall creó su propio lenguaje gráfico con 3.000 comandos para dotar de una falsa sensación 3D al juego. Queda una versión en su portátil, que está a mano para la reciente versión para móvil.





```
Press "TAB" key to see a picture
The picture is your view east.

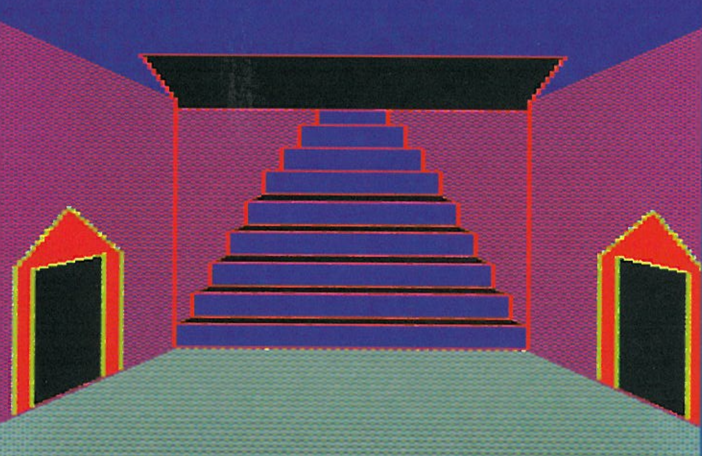
You are at the end of the road.
East you can see The Sword Inn.
South you can see a moor.
West you can see a road.
North you can see a moor.

 ?EAST

You are in The Sword Inn.
West you can see the end of the road.
There is some beer here.

The inn keeper is here with nothing.
 ?_
```

Sobre estas líneas: texto más complejo que la habitual construcción 'verbo-nombre'. Puedes poner oro en la bolsa de viaje, pero ten cuidado con la lámpara o se te quemará todo. A la izquierda: los gráficos se trazaron con una velocidad asombrosa para la época. La versión para C64 incluso suplementó las imágenes con fantasmas móviles.



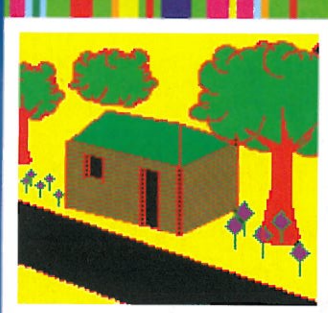
de localizaciones en trocitos de papel verde que había cogido prestados del laboratorio de ciencias informáticas de Manchester (Gran Bretaña), donde acababa de graduarse. Pronto tenía cientos. "Es aburrido si solamente tienes 20 sitios que visitar. Si no tienes zonas 'muertas' en las que no sucede nada, pasas directamente de una penalidad a otra, y es demasiado intenso. Necesitas relleno para perderte antes de encontrar algo".

Twin Kingdom Valley te proporcionaba espacio para dar y tomar. Hall no sólo brindó lugares que explorar –175 , aumentados a 190 para la versión para la C64– sino que te estimulaba a transitarlos y revisitarlos. El momento de inspiración en que bebes las aguas mágicas y se te revela el 'secreto de las puertas ocultas', la primera vez que tropiezas con un gorila, o en que inocentemente pones una lámpara en tu bolsa de viaje y ves con horror que queda envuelta en llamas... el valle estaba llenito de sorpresas. "No pude resistirme a esa pequeña broma –se ríe Hall–. ¿De verdad crees que había maletas de acero por aquel entonces?".

Era otro ejemplo no sólo de humor, sino de la implacable aplicación de la lógica por parte de Hall. Aquella útil bolsa tenía una capacidad limitada, pero no fijada en los objetos que caben, como en la mayoría de aventuras de aquella época. A cada objeto del juego se le atribuía un peso y sólo sobre esa base podía transportarse. Tu salud y tu fuerza eran también variables. Si te mantenías alejado de los problemas te recuperabas poco a poco, y si bebías te refrescabas. Veinte años después pueden encontrarse ecos de lo que Hall intentaba conseguir en el juego *online*. Él se esforzó en insuflar vida a sus PNJ, de imbuirles deseos, objetivos y lealtades a través de tablas de datos comprimidas. Las ideas de explorar, pelear y crear amigos han evolucionado, pero la emoción de descubrir permanece igual. ¿Y qué mejor conclusión de la búsqueda que con la revelación de nada menos que el secreto de la vida?

"La mayor puntuación que se podía obtener eran 1.024 puntos, el número de bytes en 1 Kb. Sí, lo sé, pero entonces todos éramos tecnófilos. Sabía lo difícil que era completar el juego así que pensé en darle al jugador algo más. Y por el 'secreto', bueno, pensé en 'Sé bueno', o en 'Ten amigos', o en 'Tómate una cerveza', pero no, al final me decanté por...".

Pero las cosas se torcieron. Hall está dispuesto a revelar dónde está el tesoro final. "Guardaba todos los diseños del juego, todos aquellos pedazos de papel verde, en una caja de cartón. Mi gata durmió en ella e incluso parió encima. Se convirtió en parte del mobiliario y cuando me mudé la dejé en aquel piso. Sé que la gente que llegó después de mí nunca la tiró, así que estoy seguro de que estuvo allí hasta que la derribaron, en los 90. ¡Puedo darte un mapa con la dirección si quieres...!"



TKV PARA LLEVAR

El vibrante valle está diseñado para generar un regreso triunfante y muy conveniente. El desarrollador Ian Pare ha estado produciendo una versión para teléfonos móviles, que incluye una opción de introducción predictiva de texto y unos gráficos verdaderamente notables.

Durante el proyecto, el británico Pare mantuvo correspondencia con Hall, que ahora vive en California. Pese a haber dejado atrás el diseño de juegos hace dos décadas, Hall acabó contribuyendo con nuevas localizaciones, criaturas, imágenes y puzzles. De modo que el producto final es una versión expandida de la versión para C64 y está disponible para su descarga en la página www.twinkingdomvalley.co.uk.

```
You are inside a wooden cabin.
South you can see a road.
There is an empty stone jug
here.

?INV
You have the following :
A small flint stone.
A brass key.
An unlit oil lamp.

?
```





Hall se encargó de las versiones para BBC y C64, pero subcontrató la de Spectrum, que quedó a la sombra de *The Hobbit*. Según Hall, ambos juegos se desarrollaron a la vez, pero *The Hobbit* tuvo más exito porque se dirigía al mercado para Spectrum, que era mayor.

Creadores

Como el DNI de los desarrolladores

- **COMPAÑÍA:** Blitz Games
- **FUNDADA EN:** 1990
- **NÚMERO DE EMPLEADOS:** 180
- **EQUIPO DIRECTIVO:** Philip y Andrew Oliver
- **URL:** www.BlitzGames.com
  www.VolatileGames.com



Reservoir Dogs está basada en la película y será el primer lanzamiento de la división Volatile Games.







- **LOCALIZACIÓN:** Leamington Spa, Midlands, Reino Unido
- **PROYECTOS EN CURSO:** *Bob Esponja* (GC, PS2, Wii), *Reservoir Dogs* (PC, PS2, Xbox), *Karaoke Revolution: American Idol* (PS2), *Possession* (360, PS3)



- **SOFTOGRAFÍA SELECCIONADA:** *Pac-Man World 3* (GC, PC, PSP, PS2, Xbox), *Bratz: Rock Angelz* (GC, PS2), *Fairly OddParents 1 & 2* (GC, PS2, Xbox), *Bad Boys II* (PC, PS2, Xbox), *Taz: Wanted* (GC, PC, PS2, Xbox), *Fuzion Frenzy* (Xbox)

TODO SOBRE EL ESTUDIO

"Blitz Games es uno de los estudios independientes líderes en el Reino Unido. Recientemente se ha mudado a unas nuevas oficinas con espacio para unas 250 personas. Fundada por los veteranos de la industria del videojuego, Philip y Andrew Oliver, la filosofía principal de la empresa es crear juegos de éxito comercial y de crítica en una atmósfera de trabajo estable, agradable y profesional.

Blitz es respetada en el sector y ha ganado numerosos premios, incluyendo el Tiga a la Mayor Contribución a la Industria del Videojuego en 2005. La tecnología del estudio, líder en el sector, constituye una potente y estable plataforma para los desarrollos de la empresa, y sirve para cuidar los resultados de cada empleado en una de las empresas con menor índice de movimiento de personal dentro de la industria del videojuego. Hace poco que la empresa creó dos nuevas divisiones para poder dedicarse a una mayor variedad de trabajos. Blitz sigue creando los contenidos de siempre para el público familiar, mientras que Volatile se centra en los adultos con contenidos más adultos. TruSim encabeza el cambio hacia los juegos "más serios", y ya tiene varios contratos importantes en los que utilizar la tecnología ya existente para crear aplicaciones de entrenamiento dentro de los campos de la medicina, la educación y el gobierno.

Actualmente ya se está trabajando en todas las plataformas, y la empresa tiene el propósito de continuar su crecimiento a lo largo de 2006 con una activa campaña de reclutamiento de trabajadores que sean expertos en la industria".





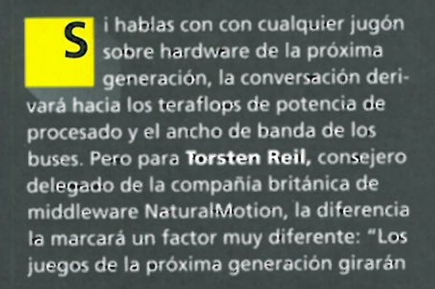


Bob Esponja: la criatura del Krustaceo Krujiente será un lanzamiento para la Wii, y hace un uso muy imaginativo del mando.



Diversión en Casa
InFocus
IN72
854x480
IN74
1024x576
IN76
HD ready
1280x720
HD ready
HDMI
HIGH-DEFINITION MULTIMEDIA INTERFACE
dvi
digital visual interface
DLP
A TEXAS INSTRUMENTS TECHNOLOGY
No hay nada como el hogar
Para disfrutar de tus juegos, películas o eventos televisivos favoritos.
Conoce la nueva serie Infocus, nunca dejará de asombrarte.
chemison
sólo en los mejores distribuidores - chemison@chemison.es - 93 339 5054





Entra en la nueva onda

La compañía de animación de personajes NaturalMotion quiere revolucionar los juegos de la próxima generación con su motor en tiempo real Euphoria



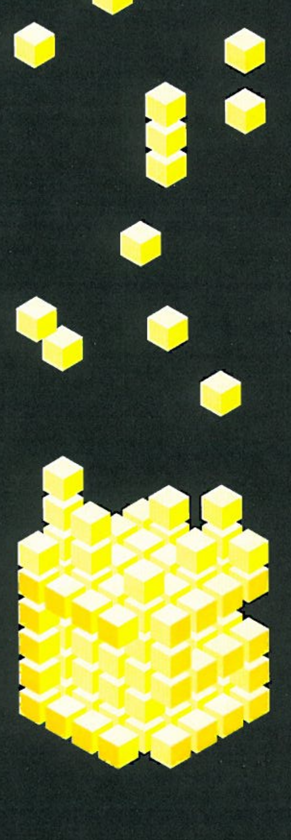
Si hablas con con cualquier jugón sobre hardware de la próxima generación, la conversación derivará hacia los teraflops de potencia de procesado y el ancho de banda de los buses. Pero para **Torsten Reil,** consejero delegado de la compañía británica de middleware NaturalMotion, la diferencia la marcará un factor muy diferente: "Los juegos de la próxima generación girarán en torno a los momentos únicos, que nunca se hayan producido antes y que no se volverán a producir después".

Como jefazo de una empresa dedicada al *middleware,* Reil centra su entusiasmo hacia el nuevo motor de animación de personajes Euphoria de NaturalMotion, que ya está ganando cierto reconocimiento gracias a su uso destacado en el próximo juego de Indiana Jones, además de otras iniciativas aún no anunciadas con franquicias de LucasArts. NaturalMotion también ha firmado con otro gran distribuidor, cuyo nombre aún no puede revelarse, que lo empleará en un primer juego descrito por Reil como "enorme".

"Trabajamos inicialmente con dos clientes porque tienen unos títulos muy potentes y se han comprometido con la tecnología –explica–. LucasArts quiere impulsar en serio la próxima generación, y eso facilita nuestro trabajo porque no tenemos que convencerles de nada".

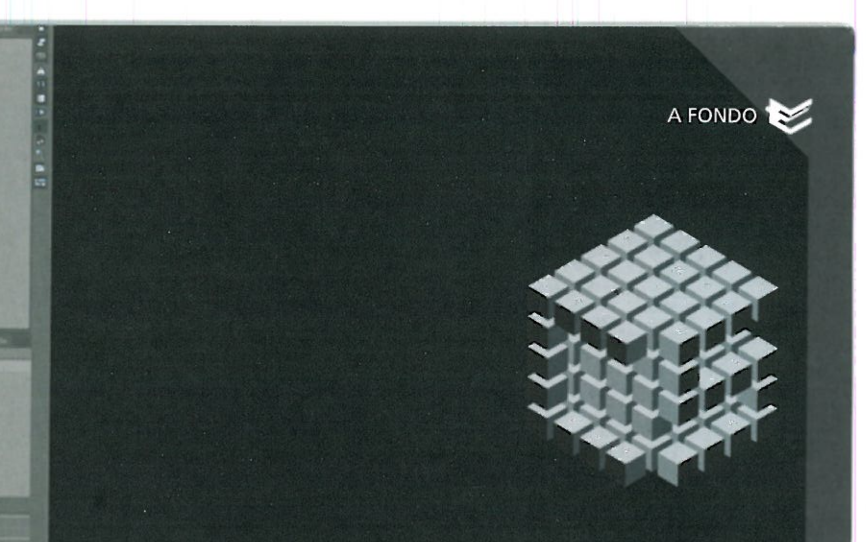
"Los juegos de próxima generación girarán en torno a momentos únicos que nunca se hayan producido antes"

Es cierto que cualquier consejero delegado que se precie intentará decir algo parecido, pero, en este caso, Reil tiene más justificación para ello que la mayoría. Fundada en 2003, el primer producto de RealMotion fue Endorphin, una práctica tecnología que permitía a desarrolla-





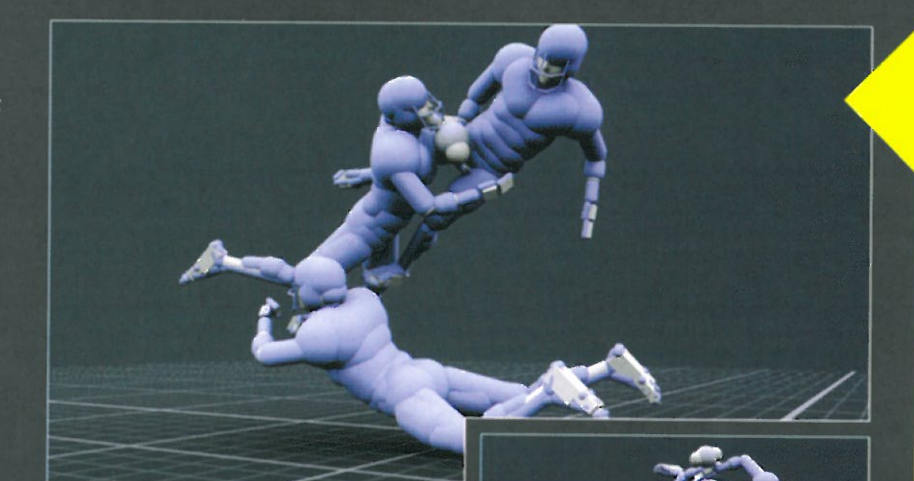
El primer juego que se sepa que usará Euphoria será *Indiana Jones 2007* de LucasArts, pero el distribuidor utilizará también la tecnología para otros títulos. Y otro gran distribuidor ha firmado un acuerdo similar.



dores y cineastas generar rápido una gran cantidad de animación de personajes. A un precio de 8.000 euros, Endorphin se empleó en juegos como *Tekken 5* y en películas como *Troya* o *Poseidón*.

Pero al ser un proceso *offline*, en el que los animadores tenían que comprimir su trabajo de guión previo en un disco –como habrían hecho con capturas de movimiento o animaciones a mano– Endorphin era sólo el precursor de ideas más ambiciosas. En realidad, como el propio Reil admitió cuando se lanzó Endorphin: "El potencial de la tecnología reside en que funcionará bien en tiempo real, pero hemos preferido primero someterla a prueba. Nos llevará tiempo lograr que sea fuete el motor de tiempo real, en tanto que Endorphin lo hemos proporcionado relativamente pronto".

Tres años después, ese potencial se ha materializado en Euphoria, que infundirá a los personajes lo más parecido a una animación inteligente que se haya visto nunca. Un motor de animación en tiempo real que se supone permitirá a los personajes reaccionar a las condiciones reales que afronten en el juego, en vez de ejecutar los movimientos para los que un animador los preprogramó.





La principal cualidad de Euphoria es su capacidad para generar automáticamente una animación del juego físicamente correcta y producto de factores como el impulso, la inercia y las propiedades del cuerpo humano.

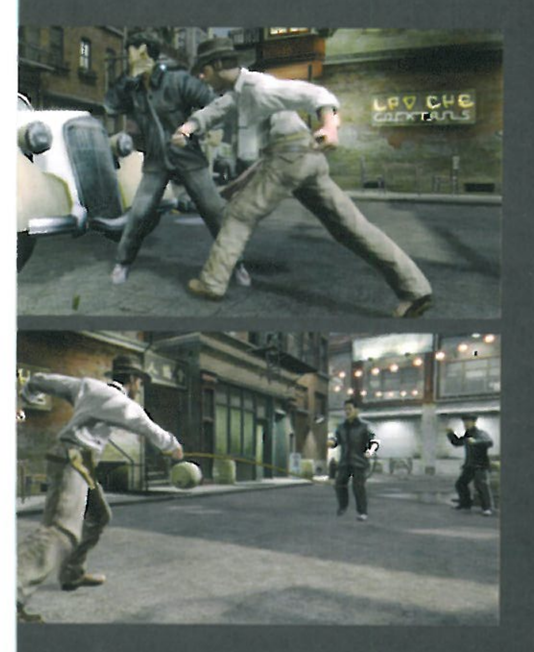
"Nuestros socios saben que la mejor forma de usar Euphoria no es sólo para animaciones más realistas", apunta Reil. "Confiamos en que suceda en el juego algo genial para que se lo enseñes a tus amigos, o quizá incluso cargarlo en un servidor y que todo el mundo lo vea".

Se trata de una meta ambiciosa si se tiene en cuenta que el *middleware* no está para mejorar los juegos, sino para hacer su desarrollo más barato, fácil y rápido. Pero Reil afirma: "Euphoria no es *middleware*. Tenemos una relación de codesarrollo con nuestros clientes, con gente que trabaja directamente con ellos, normalmente en sus instalaciones".

La consecuencia es que Euphoria es caro. Reil no revela cuánto, pero asevera que el precio es una de las razones por las que la compañía se ha asociado con dos grandes editores en vez de con desarrolladores pequeños. "Puedes calcularlo relacionando la cantidad de dinero que dedicas a Euphoria con el número adicional de copias de un juego que venderás", sugiere. "No hace falta ser un genio".

Pero volvamos a esos momentos únicos. Como se mostró en la demo que LucasArts llevó a la E3, con Indiana Jones luchando en lo alto de un tranvía de San Francisco, el principal argumento comercial de Euphoria será en que permite interactuar a los personajes con el entorno.

Mezclando la teoría del control robótico con los límites biomecánicos del cuerpo humano, Euphoria consigue insuflar vida por primera vez a la animación procedimental. Por ejemplo, si usas tu látigo, tu contrincante controlado por Euphoria puede caerse del tranvía. Si cargas el juego otra vez e intentas repetir la acción, las sutiles diferencias que diferencian un momento de otro pueden significar que acabes colgando de lo alto del trole. O, si no, imagina las posibilidades para un deporte de contacto como el fútbol americano, donde la física exacta de un placaje puede suponer el éxito, el fracaso o algo todavía más espectacular y "más próxima generación". Ese choque de cuerpos es el sueño de Torsten Reil y de NaturalMotion.



Un enfoque de dos tonos

Euphoria se basa en dos componentes básicos. El primero es Euphoria:core, que es el verdadero motor de animación. Necesita integrarse en el motor principal del juego y se alimenta del motor de la física. Con estas conexiones establecidas, el flujo de animación de un personaje puede gestionarse a partir de animaciones pregrabadas, creadas por un animador o generadas por la animación procedimental de Euphoria. El motor gestiona la animación de hasta cinco personajes en pantalla, usualmente los de mayor importancia o cercanía a la cámara.

Una de las mejores características de esta tecnología es su naturaleza no disruptiva, que permite que los desarrolladores puedan utilizarlo en un primer momento para sustituir un pequeño número de animaciones. Si funciona bien, Euphoria puede ir reemplazando a otras animaciones pregrabadas. La alternativa, si no funciona, es sustituir Euphoria por animaciones previamente enlatadas.

El otro componente es Euphoria:studio, el entorno de *authoring* que sirve para crear las animaciones de comportamiento aplicadas a los personajes. Actualmente las crean las ingenieros de NaturalMotion, pero con el tiempo los desarrolladores podrán crear las suyas propias. Euphoria: studio contiene también enlaces a paquetes de modelado y animación, así que los animadores pueden importar sus esqueletos y sus datos.

"Con frecuencia los animadores crean datos de previsualización de cómo quieren las animaciones, que luego usan nuestros ingenieros para crear un comportamiento –detalla Torsten Reil–. Normalmente los animadores quieren a continuación retocar las animaciones, y les ofrecemos los parámetros para que puedan jugar con ellos. La gran ventaja de este enfoque es que nuestros clientes tienen un enorme margen de maniobra".

EL PROGRESO DE YAK Notas desde el taller del diseñador de juegos

AMORES DE VERANO

POR JEFF MINTER

Me sentí extraño el otro día: me pasó algo desconcertante. Me di una vuelta por Game, como me gusta hacer en mis excursiones de fin de semana a Carmarthen: es una parte ineludible de la rutina semanal, pasar por la tienda que vende productos tan *kitsch* que no me puedo imaginar que alguien los compre sin intención irónica, detenerme brevemente para comprar un paquete de Camel en los estancos que, por alguna razón, tienen letreros que dicen 'Northern British' a pesar de encontrarse en el oeste de Gales, entrar a la pastelería para pedir algún dulce típicamente no galés, y estar sacudiéndome las migas de la barba justo al llegar a Game. Entro, deambulo un poco, y, como de costumbre, no hay mucho en lo que esté realmente interesado en comprar (aparte quizá de ese simulador de avión de la II Guerra Mundial para la 360, aunque creo que voy a esperar hasta que baje de 75 euros). Tengo mucho material para la 360 con el que ir tirando y ya he importado mis juegos para DS, porque no me he molestado en esperar al calendario de lanzamientos británico. Mi pueblo de *Animal Crossing* ya tiene seis meses de antigüedad, muchas gracias, Nintendo Europa.

Un cartel en la pared me invita a inscribirme si tengo interés en la PlayStation 3, ¿y sabes qué? No siento nada.. Ninguna necesidad apremiante de acudir al mostrador para apuntarme, ninguna ansiedad de que la invitación lleve ya unos días colgada y por tanto pueda estar en la cola más atrás de lo que me hubiera gustado... nada. Me importa un rábano.

Eso hace que me sienta... desconcertado. Yo siempre he estado obsesionado por ser de los primeros en tener cada nueva consola. Hace unos años me compré la primera Dreamcast en Carmarthen precisamente en ese Game. Más recientemente estuve allí una fría mañana de diciembre del año pasado a las 7.30 horas con media docena de pirados para recoger mi 360. La DS y la PSP me llegaron directamente de Japón, sin aguardar a los tardíos lanzamientos en Reino Unido. Recuerdo estar esperando que me llamaran para avisarme de que la PS2 estaba en la tienda e ir volando. Una tele moderna y un montón de compañías deseosas de venderme cualquier cosa desde cualquier parte del planeta en cuanto haga clic con el ratón implica que, si quiero, puedo hacerme con cualquier hardware para juegos de cualquier lugar del mundo en cuanto esté a la venta, y en buena medida eso es lo que he hecho a lo largo de los años.

Así que me sorprendió no sentir el habitual impulso pauloviano de encargarla. En parte es culpa de Sony, supongo; sí, vi cosas interesantes en el E3, pero nada superalucinante, nada que te haga estar esperando todo el verano la fecha de lanzamiento y desear comprar la consola para jugar con un juego. Sony seguramente me habría encandilado en la feria si hubiera mostrado algo de adorable material en alta definición de un nuevo *Wipeout* para PS3: profeso un amor dulce y animal por cada uno de los títulos de esa serie a través de las sucesivas consolas de Sony, y la idea de pasarme las navidades en un estado mental de levitación, haciendo zoom sobre preciosos circuitos HD a velocidades insanas me habría empujado al instante a poner mi nombre el primero de la lista de espera. Sin embargo, no se dijo nada de ningún *Wipeout*. Hubo algún otro título futurista de carreras que me pareció bueno, pero no era *Wipeout*.

> "Sony seguramente me habría encandilado si hubiera mostrado en el E3 algo de adorable material en alta definición de un nuevo *Wipeout*"

No ayuda mucho que Ken Kutaragi resulte en ocasiones un poco yo-yo-yo-yo-yo. Parte de su discurso sobre la PS3 resultó extravagante y muestra arrogancia. Sony está convencida de que, incluso cuando dice que va a ser mucho más cara que las consolas actuales, y que quizá no habrá demasiados títulos para el lanzamiento, pese a todo, iremos como locos a comprarla porque, ¡oye, es una nueva PlayStation! Vale, tienes una buena reputación y la parte del león del mercado actual, pero no seas tan engreída, Sony. A nadie le gustan los presuntuosos, y esa actitud no le ha ido bien a otras compañías, si se repasa la historia de los videojuegos. No necesitamos chulería, sino juegos que hagan que quiera hacerme con la PS3 y que no sean idénticos o muy similares a lo que ya disfruto en mi 360.

Con sólo fabricar el *hardware* más brillante y más caro no has ganado nada. La PSP era bonita, brillante, pequeña y guay, mientras que la DS era evidentemente la hermana fea. Pero mira, a la hermana fea le está yendo mejor.

No creo que todo sea culpa de Sony, naturalmente. Estoy seguro de que la PS3 es muy capaz, y estará con las demás en mi pila de consolas, y habrá algunos juegos increíbles para ella. Parte del problema se debe seguramente a la homogeneización de los juegos de la que hablé el último número. Y quizá en parte se debe simplemente a la habitual inercia de los videojuegos en verano. El verano es el momento para jugar, mando en mano, y pasar las noches oscuras delante del plasma, calentito en casa. En verano uno tiende más bien a salir y sumarse al rebaño.

Sí, seguro que es un poquito de inercia veraniega, no que los videojuegos se estén volviendo una basura. Dadme mi *Wipeout* y todo irá bien.

Jeff "Yak" Minter es fundador del laboratorio británico Llamasoft, cuyo proyecto más reciente fue el sintetizador visual integrado en la Xbox 360.





SERVICIO DE VENTA POR CORREO:

967 193 158

SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL: 3€ URGENTE: 6€)



especialistas en video_juegos
WWW.GAMESHOP.ES

ENVIO A DOMICILIO · SEGUNDA MANO · JUEGOS EN RED

A CORUÑA
c/Villa de Negreira, 21 · 15010 A CORUÑA ☎ 881 914 586 EMAIL: acoruna@gameshop.es

ALBACETE
c/Pérez Galdós, 36 · 02003 ALBACETE ☎ 967 50 72 69 EMAIL: albacete@gameshop.es
c/Nueva, 47 · 02002 ALBACETE ☎ 967 61 03 08 / 967 19 31 58 EMAIL: comercial@gameshop.es
c/Melchor de Macanaz, 36 · 02400 HELLÍN ☎ 967 17 61 62 EMAIL: hellin@gameshop.es
c/Corredera, 50 · 02640 ALMANSA ☎ 967 34 04 20

ALICANTE
¡¡NUEVA APERTURA!! c/Pintor Velazquez, 23 Bis · 03004 ALICANTE ☎ 96 520 30 03 EMAIL: alicante@gameshop.es
¡¡NUEVA APERTURA!! c/Historiador Vicente Ramos · C.C. TORRE GOLF & NEGOCIOS 03540 PLAYA DE SAN JUAN EMAIL: sanjuan@gameshop.es

ALMERÍA
c/Iglesia, 36 · 04700 EL EJIDO ☎ 950 48 15 32 EMAIL: elejido@gameshop.es

ASTURIAS
c/La Cámara, 61 · 33401 AVILÉS ☎ 984 052 997 EMAIL: aviles@gameshop.es

BARCELONA
¡¡NUEVA DIRECCIÓN!! Avda. 11 de Septiembre, 31 · 08208 SABADELL ☎ 93 717 56 84 EMAIL: sabadell@gameshop.es
c/Santiago Rusiñol, 31 · 08870 SITGES ☎ 93 894 20 01
Boulevard Diana, Escolapis, 12 · Rambla Principal · 08800 VILANOVA I LA GELTRU ☎ 93 814 38 99 EMAIL: vilanova@gameshop.es

CÁCERES
c/Sor Valentina Mirón, 25 · 10600 PLASENCIA ☎ 927 42 39 58 EMAIL: plasencia@gameshop.es

CÁDIZ
c/Benjumeda, 18 · 11003 CÁDIZ ☎ 956 22 04 00 EMAIL: cadiz@gameshop.es
Avda. Almirante León Herrero, S/N C.C. S. FERNANDO PLAZA · 11100 SAN FERNANDO ☎ 956 59 16 68 EMAIL: sanfernando@gameshop.es

CANTABRIA
c/Hermandad Donantes de Sangre, 2 · 39600 MALIAÑO · MURIEDAS ☎ 942 26 15 94 EMAIL: santander@gameshop.es
c/José María Pereda, 10 · 39300 TORRELAVEGA ☎ 942 08 71 82 EMAIL: torrelavega@gameshop.es

GIRONA
c/Contoliu, 59 · 17300 BLANES ☎ 972 35 37 43 EMAIL: blanes@gameshop.es

GRANADA
c/Arabial frente Hipercor · 18004 GRANADA ☎ 958 80 41 28 EMAIL: granada@gameshop.es

GUIPUZCOA
c/Araba Etorbidea, 2 · 20400 TOLOSA ☎ 943 57 69 82 EMAIL: tolosa@gameshop.es

JAÉN
c/Paseo de Linarejos, 1 · 23700 LINARES ☎ 953 65 74 00 EMAIL: linares@gameshop.es

LAS PALMAS
c/Tagoror, 2 · L-2 · 35500 · ARRECIFE (LANZAROTE) ☎ 928 803 863 EMAIL: lanzarote@gameshop.es
c/Juan de Bethencourt, S/N C.C. AULAGA L-18 35600 PUERTO DEL ROSARIO (FUERTEVENTURA) ☎ 928 546 122 EMAIL: fuerteventura@gameshop.es

MÁLAGA
c/Camino San Rafael, 14 · L-2 · 29006 MALAGA ☎ 952 31 95 89 EMAIL: malaga@gameshop.es

MURCIA
Avda. de Granada, 15 · 30500 MOLINA DE SEGURA ☎ 968 64 52 72 EMAIL: molina@gameshop.es
c/Maestro Mora, 20 · 30510 YECLA ☎ 968 71 84 17 EMAIL: yecla@gameshop.es
Avda. de La Constitución, 79 · 30870 MAZARRÓN ☎ 968 59 28 30
Avda. La Costa Cálida, 57 · 30860 PTO. MAZARRÓN ☎ 968 15 40 05 EMAIL: mazarron@gameshop.es

OURENSE
c/Paseo, 30 Galerias Viacambre · L-A 32003 OURENSE ☎ 988 22 42 33 EMAIL: ourense@gameshop.es

TARRAGONA
c/Mare Molas, 25 · 43202 REUS ☎ 977 33 83 42

TENERIFE
c/Mónaco, 8 · Edificio Marte · 38650 LOS CRISTIANOS ARONA (TENERIFE) ☎ 922 75 30 52 EMAIL: tenerife@gameshop.es

TOLEDO
c/Cervantes, 4 · 45600 TALAVERA DE LA REINA ☎ 925 81 66 94 EMAIL: talavera@gameshop.es

VALENCIA
c/Antonia Maria de Oviedo, 12 Bajo ·frente Biblioteca Municipal 46970 ALAQUAS ☎ 96 109 75 75 EMAIL: alaquas@gameshop.es
¡¡NUEVA APERTURA!! c/Menorca, 19 C.C. AQUA Local S-05 ·VALENCIA ☎ 96 330 72 98 EMAIL: valencia@gameshop.es

VALLADOLID
c/Enrique IV, 4 · perpendicular a Teresa Gil 47002 VALLADOLID ☎ 983 21 14 48 EMAIL: valladolid@gameshop.es

VIZCAYA
c/General Eraso, 8 · 48014 DEUSTO · BILBAO ☎ 94 447 87 75 EMAIL: bilbao@gameshop.es

PSP

- **PSP BASE PACK** — SONY PSP + BATTERY PACK + AC ADAPTOR — 199.95€
- **PSP GIGA PACK** — SONY PSP + MEMORY STICK 1Gb + BATTERY PACK + HEADPHONES + AC ADAPTOR + BOLSA + SOPORTE + CABLE USB — 249.95€
- **PSP VALUE PACK +JUEGO SONY** — SONY PSP + MEMORY STICK 32Mb + BATTERY PACK + HEADPHONES + AC ADAPTOR + BOLSA Y CORREA — +M.STICK 2Gb: 299.95€ — 249.95€
- **PSP VALUE PACK BLANCA+JUEGO** — SONY PSP + MEMORY STICK 32Mb + BATTERY PACK + HEADPHONES + AC ADAPTOR + BOLSA Y CORREA — 249.95€
- **PSP VALUE PACK +FORMULA 1 06** — 249.95€
- **PSP VALUE PACK +CARS** — 259.95€

CONSULTAR TÍTULOS DISPONIBLES

- ASTONISHIA STORY — 46.95€
- BUBBLE BOBBLE E. — 46.95€
- CAPCOM CLASSICS — 42.95€
- CARS — 46.95€
- DAXTER — 46.95€
- DBZ SHIN BUDOKAI — 46.95€
- DEF JAM FIGHT NY — 46.95€
- EVERYBODY'S GOLF — 24.95€
- F1 2006 — 46.95€
- FIELD COMMANDER — 46.95€
- GTA LIBERTY CITY — 51.95€
- KING KONG — 24.95€
- LOCOROCO — 46.95€
- P.EVOLUTION S. 5 — 29.95€
- PIRATAS CARIBE 2 — 46.95€
- PQ — 32.95€
- PRINCE OF PERSIA — 24.95€
- PURSUIT FORCE — 24.95€
- RIDGE RACER — 24.95€
- S.MONKEY BALL A. — 46.95€
- SYPHON FILTER — 46.95€
- TALKMAN +MICRO — 46.95€
- TENCHU — 46.95€
- TOMB RAIDER LEGEND — 46.95€
- WIPEOUT PURE — 24.95€
- WRC — 24.95€
- WORLD TOUR SOCCER 2 — 46.95€

NINTENDO DS

- NINTENDO DS LITE (BLANCA/NEGRA) — 149.95€
- NINTENDO DS (TRES COLORES) — 129.95€
- NDS ROSA + NINTENDOGS — 149.95€
- NDS AZUL + NINTENDOGS — 149.95€
- GAMEBOY MICRO — 99.00€

- AGE OF EMPIRES — CONS.
- ANIMAL CROSSING — 39.95€
- BIG BRAIN ACADEMY — 29.95€
- BRAIN TRAINING — 29.95€
- CARS — 42.95€
- ELECTROPLANKTON — 39.95€
- MARIO KART DS — 39.95€
- METROID P. HUNTERS — 39.95€
- NINTENDOGS CHIGUA. — 39.95€
- NINTENDOGS DASCH. — 39.95€
- NINTENDOGS DÁLMATA — 39.95€
- NINTENDOGS LABRAD. — 39.95€
- NEW SUPER MARIO B. — 39.95€
- PIRATAS DEL CARIBE 2 — 46.95€
- POKÉMON LINK! — 39.95€
- PUYO POP FEVER — 37.95€
- SUPER PRINCESS P. — 39.95€
- TAMAGOTCHI — 39.95€
- TETRIS DS — 39.95€
- TOP SPIN 2 — 37.95€
- TRAUMA CENTER — 39.95€
- VECINOS INVASORES — 46.95€
- VIEWTIFUL JOE — 39.95€
- X-MEN 3 THE MOVIE — 46.95€

LA COLUMNA DE GUEST postales desde el universo *online*

JUGAR JUNTOS

POR TIM GUEST

El mes pasado asistí al 13 cumpleaños de mi hermana y, a petición suya, le compré un poco de oro virtual. Entré en el IGE, seleccioné el servidor europeo Onyxia de *World of WarCraft,* pagué unos 32 euros con mi tarjeta de crédito y, al día siguiente, —su cumple— ella recibió 500 piezas de oro. Se fue a hacer compras virtuales y esa tarde yo me conecté, creé un personaje en su servidor y nos dimos una vuelta por Azeroth.

Mi hermana vive en Alemania, y fue la primera vez que he estado con ella en seis meses. Me llevó a hacer un recorrido por su mundo, deteniéndose con educación cada pocos minutos, cada vez que me devoraba un espantapájaros que pasaba por allí o un Tiranousario Rex (su personaje era de nivel 40, el mío era de nivel uno). Me mostró las armas que había comprado con mi regalo virtual. Vive con mi padre, y los dos juegan con *World of WarCraft;* ahora que ella tiene su propio PC (él le regaló uno por su cumpleaños), jugarán juntos *online.*

Recapitulando casi al final de mi viaje por los mundos virtuales compartidos, descubro que me acercan más a casa. Yo nací en los años 70, la década en que la gente —y especialmente las familias— se separaban casi sin darse cuenta (los 70 son la única década en que Roy Neary, el protagonista de *Encuentros en la tercera fase,* encarnado por Richard Dreyfuss, hubiera podido de verdad cambiar a su familia por unas luces parpadeantes y una silueta alargada). Como muchos niños de los 70, yo también experimenté el dolor de la separación. Cuando tenía cuatro años mi madre se enamoró del gurú indio Bhagwan Shree Rajneesh, un barbudo que se creía una encarnación divina que prometía el éxtasis y ofrecía principalmente ausencia. En las comunas con su nombre, ella y sus amigas bailaban, movían la cabeza, mecían los brazos, sacudían los colchones, rompían los condicionamientos sociales y se liberaban. Mientras tanto, los niños llenábamos nuestras vidas lo mejor que podíamos con las cosas que encontrábamos a nuestro alrededor.

Yo rellené los huecos con la imaginación. Bhagwan ya nos había despojado del pasado y de Lego, y después comenzó a predecir el fin del mundo, que llegaría con una enfermedad y una guerra nuclear. Yo empecé a imaginar que ya había sucedido el apocalipsis. En mis ensoñaciones diarias, escondido tras un sofá y armado con un sandwich, gateaba sobre los despojos de la civilización. Había descubierto de forma casual el propósito de la imaginación: conquistar la ausencia. Nuestros sueños son una lente que nos permite examinar qué nos falta: justo lo que hacen los mundos virtuales.

En enero de este año, una encuesta mostraba que el 30 por ciento de los padres juegan con sus hijos, y que dos tercios de ellos sienten que los juegos han unido más a sus familias.

Ahora, incluso las familias separadas pueden utilizar estos mundos *online* para permanecer juntas. **Clay Thompson** dispuso una cláusula en su divorcio para estar tres horas semanales con sus hijos a través de *webcam,* y ahora pasa tiempo con ellos *online.* "A mi hijo le encanta cuando le hago invulnerable y afronta dragón tras dragón en *Neverwinter Nights"*, dijo a la revista *Computer Games.* "Mis hijas y yo atacamos el edificio comercial en Toontown Online y luego se prueban las compras en sus hogares virtuales. Oír su risa floja fue lo más divertido que he hecho jamás *online".*

Los mundos virtuales no siempre unen a las familias. En abril, en Florida, Joseph Langenderfer irrumpió en la habitación de su hijo tras una discusión, blandiendo una pistola. Pensaba que su hijo pasaba demasiado tiempo jugando *online* en vez de hacer la colada. Su plan: disparar al ordenador. Por suerte, la bala impactó contra la pared, pero Langenderfer padre fue acusado de intento de asesinato.

En una sociedad consumista, dijo el sociólogo estadounidense Ivan Ilich, "hay dos clases de esclavos: los prisioneros de la adicción y los prisioneros de la envidia". Los videojuegos, que recompensan el esfuerzo, siempre han presentado el problema de lo primero; ahora, nuestros mundos virtuales nos brindan la oportunidad de volvernos esclavos de la envidia.

La adicción de mi madre hacia su gurú la llevó a separarse de mí durante casi diez años. Resulta que podemos dejar a nuestras familias o quedarnos con ellas, pero de cualquiera de las dos maneras nos rompen el corazón.

El mundo occidental es una especie de familia, y nosotros tenemos también una especie de corazón roto. Desde los años 70 el número de europeos que viven solos se ha duplicado. Al final de un siglo de individualismo nos hemos encontrado a nosotros mismos, pero nos hemos perdido los unos a los otros. Quizá ahora podamos representar nuestras vidas de familias remotas a través de los mundos virtuales. "Mi hijo y yo nos hemos acercado mucho a través de los juegos", decía Thompson. "Me ofrecen tiempo de calidad que de otro modo no tendría. Estoy cuidando de mis críos *online* como si estuviera allí".

Tim Guest está trabajando en un libro sobre mundos virtuales. Si tienes un cuento virtual, puedes contactar con él en el correo electrónico tim@timguest.net

"Mis hijas y yo atacamos el edificio comercial en Toontown Online. Oír su risa floja fue lo más divertido que he hecho jamás *online*"



PS2 PlayStation 2

SERVICIO DE VENTA POR CORREO:

967 193 158

SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL: 3€ URGENTE: 6€)



especialistas en video juegos

WWW.GAMESHOP.ES



PSTWO BLACK BÁSICA — 149.00€ — SILVER 159.00€



PSTWO BLACK+TOURIST TROPHY — 179.00€



PSTWO BLACK +F1 06 — 179.00€



PSTWO BLACK +BUZZ! EL GRAN RETO +BUZZER — 179.00€



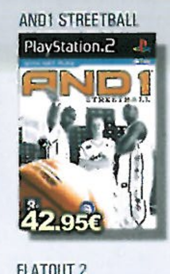
PSTWO BLACK+SINGSTAR ROCKS! +2 MICROS — 179.00€



PSTWO BLACK +CARS — 174.00€



24 THE GAME — 29.95€



AND1 STREETBALL — 42.95€



BUZZ! EL GRAN RETO — 37.95€ — +BUZZER 56.95€



CARS — 42.95€



COMMANDOS STRIKE F. — 46.95€



DRAGON QUEST 8 — 56.95€



DYNASTY 5 EMPIRES — 32.95€



EL CÓDIGO DA VINCI — 37.95€



EL PADRINO — 56.95€

F-1 2006 — 56.95€



FIFA 06 — 19.95€



FLATOUT 2 — 46.95€



FORBIDDEN SIREN 2 — 46.95€



FULL SPECTRUM W. 2 — 42.95€



GRAN TURISMO 4 — 19.95€



GTA LIBERTY CITY S. — 29.95€



HITMAN BLOOD MONEY — 56.95€



KING KONG — 19.95€



LUCIFER'S CALL — 19.95€

MICROMACHINES V4 — 42.95€



OP. WINBACK 2 — 46.95€



PIRATAS DEL CARIBE 2 — 42.95€



P.EVOLUTION SOCCER 5 — 19.95€



SOUL CALIBUR 3 — 29.95€



SENSIBLE SOCCER — 37.95€



STREET FIGHTER ALPHA — 29.95€



SHADOW OF COLOSSUS — 56.95€



SHINOBIDO — 46.95€



SINGSTAR ROCKS! — 29.95€ — +MICROS 56.95€



SOCOM 3 — 56.95€ — +HEADSET 66.95€



SUPER DRAGON BALL Z — 46.95€



SUPER MONKEY BALL ADV. — 46.95€



SWORDS OF DESTINY — 29.95€



SILENT HILL COLLECT. — 42.95€



TOMB RAIDER LEGEND — 56.95€



TOURIST TROPHY — 56.95€



URBAN REIGN — 29.95€



VECINOS INVASORES — 42.95€



WRC EVOLVED — 29.95€

X-MEN 3 THE MOVIE — 56.95€

XBOX 360



BATTLEFIELD 2 MC — 66.95€



CALL OF DUTY 2 GOTY — 56.95€



CHROME HOUNDS — 66.95€

COPA FIFA 2006 — 61.95€



DYNASTY 5 EMPIRES — 46.95€



ELDER SCROLLS 4 OBLV. — 61.95€



FINAL FANTASY XI — 42.95€



FIGHT NIGHT ROUND 3 — 66.95€

GHOST RECON ADV. W — 66.95€

HITMAN BLOOD MONEY — 66.95€



LOTR BATTLE MIDDLE 2 — 66.95€

MOTO GP 06 — 66.95€



NBA 2K6 — 56.95€



OVER G FIGHTERS — 66.95€



PREY — 61.95€



RUMBLE ROSES XX — 61.95€



TABLE TENNIS — 37.95€

TOMB RAIDER LEGEND — 66.95€



TOP SPIN 2 — 56.95€

X-MEN 3 THE MOVIE — 66.95€

BIFFOVISION quejas y prestaciones

¿ES SONY YA HISTORIA?

POR MR BIFFO

Vemos la historia humana es como si mirásemos a través de unas anteojeras. Trabajamos, comemos, nos rascamos el trasero y vivimos en el aquí y ahora. Damos por sentado que todo lo que hemos visto tendrá un puesto en la historia, como nosotros mismos.

Ahora mismo parece imposible que Estados Unidos pueda ser superado como gran potencia mundial, que su economía se pueda colapsar, que el mundo sea catapultado a una guerra total. Pero, si te quitas las anteojeras, verás que seguro que caerá. Es un imperio, y todos los imperios tienen su momento, y se acerca un cambio.

Lo mismo sirve para la industria de los juegos. Incluso a lo largo de su corta existencia se comprueba cómo se repiten los patrones. Se podía adivinar que Sega iba a verse obligada a salir un día del mercado del hardware, desde el momento en que lanzó el MegaCD. La 3DO fue un fiasco desde el primer día, la N-Gage, una broma antes incluso de aparecer, la anterior imagen familiar de Nintendo nunca le permitió ser un producto mayoritario, y la PlayStation de Sony adquirió el impulso necesario para atropellar a todo lo que se interpusiera en su camino.

Ahora se puede percibir en el aire ese cambio. Es como si los ritmos naturales del mundo no permitieran a ningún actor dominar demasiado tiempo; Atari, Amiga, Nintendo, Sega, Roma, el Imperio Español... todos fueron derribados de una posición aparentemente invulnerable. Ahora, con los ecos del E3, y después de haber dirigido el cotarro durante dos generaciones de consolas, el destino le ha dado la espalda a Sony.

La Xbox despertó el amor de algunos, pero la 360 lo hizo bien, a pesar de que la mayoría de nosotros esperaba que languideciera, como su predecesora, en la segunda división. Pero gracias a Xbox Live Arcade, a los mandos inalámbricos, a algunos juegos decentes y a la belleza estética de su propuesta ha desafiado las predicciones. Ha hecho de puente entre el jugón y el aficionado medio. Lo admito: estaba equivocado; en su momento pensé que el catálogo de lanzamiento de la 360 era una porquería, pero visto con perspectiva estaba cuidado. Había un poco de todo, y *Call of Duty 2* y *Geometry Wars* justificaban la compra de la consola por sí mismos. Los japoneses todavía creen que apesta, pero el resto de nosotros hemos sido conquistados.

Pero no es sólo de la 360 de la única que debe preocuparse Sony. Pese al escepticismo inicial de la mayoría de nosotros, los planes de próxima generación de Nintendo han tenido una cálida acogida generalizada. Y eso incluso con un cambio de nombre que propició un estallido de burlas en los foros del mundo anglosajón.

Todavía más inesperado: Wii ha cautivado a los medios de comunicación generales. Quizá se fijaron a causa de su nombre, menos estúpido cuanto más lo escuches. O quizá quedaron seducidos por su blancura a lo iPod, por su mando, y por el hecho de que no acabaremos jugando a los mismos juegos de siempre.

> "Atari, Amiga, Nintendo, Sega, Roma, el Imperio Español... todos fueron derribados de una posición aparentemente invulnerable"

O quizá es que todo el mundo está mirando a la PlayStation 3 y se da cuenta de que es una porquería. A mí, desde el primer día, nunca me gustó. El plateado parece de baratillo, y el logo era del tipo de fuentes que se usaban en los años 80 en las pelis de ciencia ficción producidas para el mercado de vídeo (ya sabes, esas con una foto pixelada de Michael Ironside o Dolph Lundgren en la portada, con una pistola en forma de avión justo delante de un coche futurista que en realidad no aparece en la película).

Sony, al menos, se ha deshecho de su ridículo mando en forma de boomerang, pero estaba claro desde el principio que esas infames maquetas que aparecían en los pantallazos nunca se iban a conseguir. Y cuando los juegos se mostraron en E3 resultaba evidente que la consola se queda corta en cuanto a la potencia de la que Sony ha hablado. Fue un poco como la disparidad entre las fotos que te muestran en los bares y los bocatas que al final te traen.

Luego estaban esas dañinas comparaciones de los periféricos y las ranuras de expansión de la parte trasera del prototipo en comparación con el modelo terminado, el 'yo también' del mando sensible al movimiento, el retraso en el lanzamiento y la cuestión del PVP que, francamente, desvía de la cuestión. Los medios incluso se cebaron y criticaron la decisión de Sony de lanzar dos modelos, olvidando que Microsoft tomó el mismo camino con la 360.

Peor aún para Sony, a muchos niveles la PSP ha decepcionado. El soporte UMD ha sido un fracaso, y —aunque no puede negarse que es más potente que la Nintendo DS— es horrible como máquina de juegos. Jugar con ella me hace sangrar las manos. Anteponen la cosmética a la comodidad. Yo sólo uso la mía para reproducir archivos de películas que me descargo (vale, y un poco para jugar a *Me & My Katamari)*, lo cual no beneficia a Sony ni una pizca.

Creo que Sony tiene ante sí una lucha por primera vez desde que lanzó la marca PlayStation. No hay duda de que no se rendirá fácilmente —una PlayStation 4 es inevitable—, pero los días de su monopolio ya quedaron muy atrás. *Plus ça change, plus c'est la même chose* ("que todo cambie, para que todo siga igual").

Mr Biffo cofundó Digitiser, una sección de videojuegos en teletexto, y ahora, sobre todo, escribe para televisión.





JUEGOS JAVA
envía un mensaje con
PLAY57
+ un espacio
+ código al 7494
MUCHAS MAS NOVEDADES EN WWW.SINFINDEJUEGOS.COM!!
TOP
1517 Da Vinci Maquinas
1466 Sexy Poker Susana Reche
1491
El juego oficial de la famosa bailarina de striptease, presenta cinco chicas super picantes. Tendrás la oportunidad de desafiar a estas chicas en uno de los tres apasionantes juegos de strip póquer. Si ganas, tendrás el mejor premio que te puedas imaginar!
50por15 cod 1836
50x15 - Ed. Musical cod 1453
50 x 15 - Ed. Famosos cod 1454
Zuma cod 2034
Bubble Gun cod 1714
2074
1091
1410
1497
2098
1436
Venus Williams cod 1522
1418
1235
2095
1490
1460
1422
1429
1457
JUEGOS NUEVOS
WWW.SINFINDEJUEGOS.COM
SOLO LAS ULTIMAS NOVEDADES PARA MOVILES
902 01 01 27
¡¡¡CONVIERTE TU MÓVIL EN UN MP3 PORTÁTIL!!!
6640 Zapatillas
6639 Besos
6638 Volvera
6637 Son sueños
6636 Insoportable
6635 Eres un canalla
6634 A contracorriente
6633 7 vidas
6632 Si pudiera tenerte
6631 Laura
6150 Besos
Camela
MUSICA REAL
¡¡TU MÚSICA FAVORITA EN TU MÓVIL!!
envía un mensaje con
MUSICA6
+ un espacio
+ código al 7494
ARTISTAS ORIGINALES
SONIDOS REALES
juanes
IL DIVO
6911
6905
Chayanne
Te echo de menos
ESTOPA
EL ARREBATO
RED HOT CHILLI PEPPERS
DANI CALIFORNIA
7332
BLACK EYED PEAS
MONKEY BUSINESS
6622 Hips dont lie
6927 Huecco Rumbatom Pa' mi guerrera
Pink
Lady Marmelade 3674
Stupid Girls 6773
7390 Hard Rock Hallelujah
6663 VESTIDO AZUL
6662 MUÑECA DE TRAPO
6661 ROSAS
6660 PERDONAME
6659 PARIS
6658 POP
6657 Los amantes del círculo polar
6656 GEOGRAFIA
6655 EL 28
6654 DESEO DE COSAS IMPOSIBLES
6653 CUIDATE
6652 CUENTAME AL OIDO
6650 PUEDES CONTAR CONMIGO
TAMBIÉN PUEDES REGALARLE UN SONIDO REAL A QUIEN TÚ QUIERAS.
MESSENGER PARA MOVILES
¡¡¡TU MESSENGER EN TU MÓVIL... DESCARGATELO Y CHATEA!!!
¡¡¡TODOS TUS CONTACTOS DE MESSENGER EN TU MÓVIL!!!
¡¡¡CHATEA DÓNDE Y CÓMO QUIERAS!!!
ENVIA MSG22 + ESPACIO + 2269 AL 7494
¡¡¡sólo tienes que descargártelo y comenzar a chatear!!!
FOTOFONDOS
envía un mensaje con
IMAGEN59
+ un espacio al 7494
+ código
48223 48224 48225 48226 48227 48228
48229 48230 48231 48232 48233 48234
46428 42206 43129 45543 45596 45497 45534 36326 41272 47051
47237 36170 46623 45549 36648 45550 45243 45498 46508
ANIMACIONES
42731 43084 45882 45419 42792 46815 45491 46487
MENUS PARA MOVILES
llena tu móvil de lo que te gusta
envia TEMA12 + espacio + código tema al 7494
PIRATAS 6138
INDIOS 6168
2896 Dragones
Hadas 3509
DALMATAS 6140
BRUJAS 3431
3786 Kamasutra
3909 bikinis
2896 Dragones
3979 Gnomos
2247 Unicornios
2250 Calaveras
5599 Desnudas
6139 Dancingbabies
Motos
3509 Hadas
4475 Toros
2131 Delfines
2243 Pompis
3411 Chicas sexy
2223 Coches
2506 Tetas
2251 Peces exóticos
3413 Lobos
3563 Perritos
2225 Bebes
TOP TEMAS
GARANTIA

Fórum



Edge 4



Tema: Los juegos son para niños

La mayoría de videojuegos son sosos, condescendientes y "maduros" solo en el sentido de que están llenos de violencia y mujeres tetonas. Así que son claramente para niños y adolescentes, y los adultos no deberíamos jugar con ellos y pretender que son algo más.
JB

Yo no juego con "la mayoría de videojuegos".
Freethinker

Quizá son para adolescentes, si coincidimos en que la adolescencia se extiende ahora hasta los veintitantos: a esa edad no tenemos hijos ni demás, y es como una niñez adulta, un tiempo hedonista con altos ingresos y bajas responsabilidades. Quizá el *gaming* no sea para niños, sino que los adultos hayan aprendido a divertirse.
Florian Schneider

Quisiera recibir respuesta o conocer vuestra opinión sobre algunos puntos o cuestiones sobre videojuegos y videoconsolas en la actualidad, que pasaré a exponer: Actualmente, por mucho que situemos la cámara en un único plano lateral, es complicado ocultar el origen poligonal del personaje. Cuando el *cel shading* se mejore bastante más, en el futuro, quién sabe si podrá emular a un gráfico 2D de *sprites,* ya que, para mucha gente, no es lo mismo un dibujo bidimensional, con *sprites* y *cel shading.* Por último comentar que, con los 128 Bits, ya se ha llegado a conseguir una buena calidad gráfica, tanto para *sprites* 2D como para las 3D. De hecho, con los *sprites* ya no se puede avanzar más, y compañías como Capcom, ya no quieren oir hablar más de ello, —la mezcla de sprites y fondos renderizados 3D les quedaban bastante mal en sus ultimos juegos—. Nintendo, que siempre fabricó consolas potentes, ahora decide fabricar una de baja potencia gráfica y sin HD, argumentando otra forma de juego y que el público ya no quiere pagar una media de 60 euros por cada juego nuevo que compran ¿Llegaremos algún día a poder comprar juegos originales a una media de 18-21 euros para consola? He oído que los arcade ya no son rentables en occidente, por lo que todos los juegos salen para consolas, y las salones recreativos van desapareciendo ¿Y si sacasen los arcade primero en recreativas y después en formato doméstico, como hacen con las películas, que primero se estrenan en las salas de cine, y después las sacan en vídeo? Quizás así, las salas recreativas podrían sobrevivir, y sería una buena forma de probar los juegos.
David

"Si sacasen los arcade primero en recreativas y luego en formato doméstico, las salas recreativas podrían sobrevivir y sería una forma de probar los juegos"

La técnica del *cel shading* ha evolucionando mucho desde su reciente creación; *Zelda Wind Waker, Dragon Quest VIII* o el futuro *Blue Dragon* ofrecen unos resultados idénticos a los de un dibujo animado, pero es un estilo gráfico únicamente aplicable a entornos poligonales. Los costes de desarrollo en la nueva generación se han disparado, Nintendo ha buscado una vía alternativa donde, manteniendo un nivel visual con garantías, el principal atractivo de su máquina recae en un nuevo planteamiento de juego. Una muestra; *Red Steel* ha tenido un presupuesto de sólo 10 millones de euros. Según las estimaciones, los juegos de Wii costarán lo mismo que los de GameCube, 50 dólares. Precios de 20 y 30 euros parecen quedar reservados únicamente a las series económicas tipo Platinum y Greatest Hits. El género arcade, y especialmente los matamarcianos, ha desaparecido en la generación actual. Los gustos de la vieja escuela parece que no han calado en las nuevas generaciones, ni en salones recreativos ni en formato doméstico. Sólo sobrevive en Japón, de donde se pueden importar algunas joyas. *Raid Over the River* para DS y *Project Sylpheed* en 360 probarán suerte en los próximos meses.

Soy un chico de Bilbao, tengo 15 años y llevo jugando desde los 5. Lo que quería decir es que vuestra Edge es sin duda la mejor revista de videojuegos que hay en España... En lo que coincidimos todos los gamerx de mas de 14-15 años es que la mayoría de las revistas que hay en el mercado hablan a sus lectores de manera muy infantil y poco profesional, por lo que Edge es la mejor eleccion para los gamerx a los que verdaderamente les gusta los videojuegos.
Ah, y también quiero plantearos una pregunta: ¿qué carrera hay que hacer para ser diseñador de videojuegos? si no la hay ¿cual es la más apropiada para después dedicarte a ello?
Antón Lafuente.



Relación de los 2 lectores premiados con los 2 juegos completos de Guitar Hero para Playstation 2 de la encuesta aparecida en el nº 3 de Edge

Jorge Salvador Reina, Huesca
Alberto Terrazzini, Pozuelo (Madrid)



Ester nos pide más cuidado cuando hablemos de la GP2X en el mercado español.

Gracias por confiar en Edge para informarte de todo lo que concierne al mundo de los videojuegos. Con respecto a la pregunta sobre los estudios más adecuados para dedicarte profesionalemnte a los videojuegos, tal como se crean actualmente, lo mejor es especializarte en el campo que creas dominarás mejor. Puede ser música, dibujo, texturas, programación, etc. Un campo con mucho futuro es el de guionista, algo que siempre comentan los entrevistados en Edge y que seguro será de lo más demandado. Como carreras, la de informática te aportará conocimientos básicos, y existen algunos cursos de diseño por ordenador para aprender a utilizar herramientas de modelaje, todos ellos con varios niveles y que aportarán una visión más amplia sobre esta profesión.

Tengo en mis manos el número 4 de la revista. Al ojearlo, vi con gratitud que se mencionaba a la GP2X en una columna de la misma. Más tarde en casa comencé a leerlo y me di cuenta de que ese artículo es una traducción directa de la Edge inglesa y, por tanto, tiene datos erróneos. Tengo la GP2X desde que salió en España, allá por Septiembre del 2005, aproximadamente. El precio de la consola es menor que el que dan en el artículo, en España cuesta 160€ (aprox.) y se puede conseguir a través del distribuidor oficial: www.hardcore-gamer.net (que, por cierto, fue la única tienda que se atrevió a importar la GP32 mucho antes de que la distribuyera Virgin) y en bastantes tiendas físicas de toda España. Además, el distribuidor de la consola tiene unos foros desde hace años dedicados a la GP32 y la GP2X principalmente, aunque también se habla del resto de consolas (conocidas o no). En ellos nos reunimos tanto programadores como gente que sólo quiere informarse de la consola o jugar a un emulador. Este foro está alojado en: www.gp32spain.com. Con todo esto, lo que me gustaría es que rectificaran en su artículo o que, al menos, cuando hagan una traducción directa se informen, porque puede dar lugar a confusiones. La GP2X concretamente es una máquina muy minoritaria, pero gracias a revistas como Edge se puede dar a conocer, siempre que den la información correcta.
Ester Sánchez de Vera.

En el foro www.gp32spain.com se reúnen programadores y jugadores para hablar de las consolas GP32 y GP2X



Tema: La dificultad

El problema de la dificultad es que afecta desproporcionadamente a los jugadores menos capaces. En un FPS, un buen jugador hace blanco casi siempre, con lo que irá sobrado de munición y salud. Un jugador inexperto usará ambos recursos antes de llegar a la parte difícil. Me doy cuenta de que son sistemas naturales autorregulados, pero me temo que son un obstáculo para jugadores nuevos. Los ajustes dinámicos y los niveles de dificultad son soluciones, pero están verdes aún ¿a alguien se le ocurre un sistema mejor?
freethinker

***Resident Evil* es el peor caso, y una de las muchas razones por las que me disgusta la serie. Recuerdo estar en el primer o segundo episodio sufriendo para descubrir que la munición de mis armas principales estaba a un nivel tan bajo que estaba perdido. Hoy día, para jugar solo, me inclino por los juegos de rol: si hay una fase irritante, puedo ir a una misión secundaria y volver luego más fuerte.**
barren-sky

Cambiar la dificultad durante un juego debería convertirse en opción. Una cosa que siempre me ha repateado es que las opciones Hard o Extreme no están disponibles desde el inicio. Durante un FPS sólo necesitas una hora para cogerle el aire. Deberías tener la posibilidad de elevar la dificultad sin tener que reiniciar o completar el nivel entero ante de tener opción para ello.
ScotsWabhey

Tienes toda la razón, miraremos con más detenimiento la información sobre productos alternativos para videojuegos en todo aquello que pueda beneficiar a los usuarios de nuestros país. Apoyamos todo tipo de consolas y mejoraremos la información que damos de ellas.

Escribo esta carta para dar mi opinión sobre ciertos puntos de la consola de nueva generación llamada XBOX 360. Todos conocemos la gran potencia de estas consolas y la gran variedad de utilidades que tiene. Todo esto esta muy bien, pero tengo unas dudas que me gustaría resolver.

Mi primera duda es que han salido nuevos juegos para Xbox 360 y PS3, pero también están disponibles para otras plataformas, ¿como es posible que salga un nuevo juego compatible tanto para Xbox 360 y PS3 como para PS2 y Xbox, con la diferencia que hay entre todas estas consolas? ¿Que pasa, que existen dos versiones completamente distintas, (que lo dudo) o, por el contrario, el juego se ha diseñado para PS2 y Xbox y posteriormente sé han mejorado algunos aspectos para que se adapte a Xbox 360 y PS3? Si la respuesta es esta última, es una tremenda decepción esta limitación del juego. Además, esto también pasaba con Ps2 y Xbox, que a mi ver es mucho más potente la Xbox. Para mí la PS2 está totalmente obsoleta, y cada día me decepciona un poquito más. (Tengo la PS2, la Xbox y la Xbox 360).

Mi segunda duda es que Electronic Arts ha sacado *La Batalla por la tierra*

pasa





La Vieja Escuela gana el Hispanian Guild Wars Tournament

El clan *La Vieja Escuela (LVE)* que aparece en la imagen se hizo con el Hispanian Guild Wars Tournament, después de ganar en la final, a tres partidas, al clan *Sospechosos Habituales (SoHa)*. El premio consistía en 1600 € en metálico, teclados ZBoard de Guild Wars Factions, 8 packs de juegos de NCSoft, 8 guías oficiales del juego, camisetas y pins.

Guild Wars, un juego de rol competitivo *online* sin cuotas mensuales, ha conseguido el disco de oro AdeSe por haber vendido más de 40.000 unidades. En septiembre aparecerá un nuevo título de la serie: *Guild Wars Nightfall*.

Fórum

Media II y, como es lógico, el juego decepciona en cuanto al control del mismo, al igual que los juegos de primera persona como *Counter Strike* o *Halo,* que es mucho mejor jugarlos en PC gracias al ratón

Lo que no termino de entender es cómo no han diseñado un ratón para consola, ya que facilitaría enormemente esta situación y me veo frustrado al comprobar que sacan un montón de periféricos como volantes, *joysticks,* asientos con pedales y demás artilugios que son muy complicados de adaptar a una habitación corriente y que resulta a veces inútiles para el disfrute del juego y sin embargo no diseñen un simple ratón con 4 botones, que serviría para jugar perfectamente a juegos de estrategia en nuestras consolas, así como un teclado para complementar en juegos de primera persona y, como no, para facilitar el manejo en juegos tan míticos como *GTA* o *Splinter Cell.* Simplemente expreso mi opinión y me parece que en este punto las grandes compañías de consolas deben mejorar.

Bueno, no me despido sin antes hacer mención a otro gran problema que tenemos en España, y es la traducción de los juegos, que deja mucho que desear, no entiendo como se lo curran tan poco cuando luego en otros idiomas no solo están traducidos, sino que también están doblados. Es una tremenda decepción después de haberte gastado 60€ o más en un juego que te guste y de repente darte cuenta que esta sin traducir (*La Batalla por la Tierra Media II* es un claro ejemplo).

Alberto Hernández Quero

La opinión y las dudas expresadas por Alberto en voz alta y en un larguísimo correo que se contesta a sí mismo es un claro ejemplo del nivel de exigencia que hay que mantener en un mercado, aunque sea tan nuevo como el de los videojuegos. En Edge nuestro objetivo ser también muy exigentes con los juegos, sus traducciones, etc. y pensamos seguir en esta línea.

F

Tema: Grabado en la mente

¿Alguien más aquí recuerda todavía, por alguna estúpida razón, trucos de combinaciones de botones antiguos?
equinox_code

GABBAGABBAHEY
lightswitch sam

DURAL
superflyninja

Justin Bailey
Pause

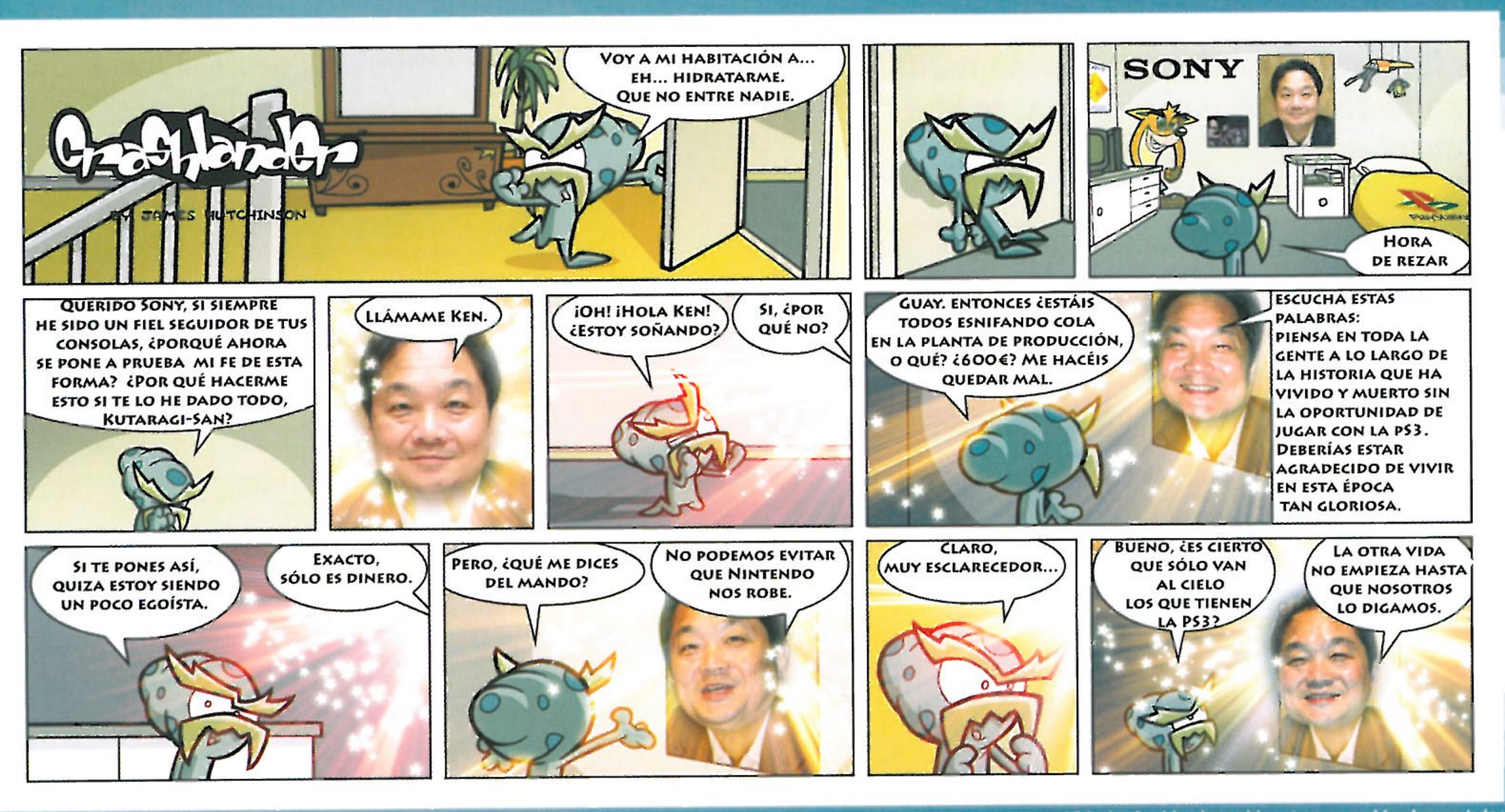
MIL
JoJoeyJoJo

u+c, d+c, l+c, abc+start
Kazuo

motherfuckerkiwibastard
Yossarian

ABACAB
kinkster

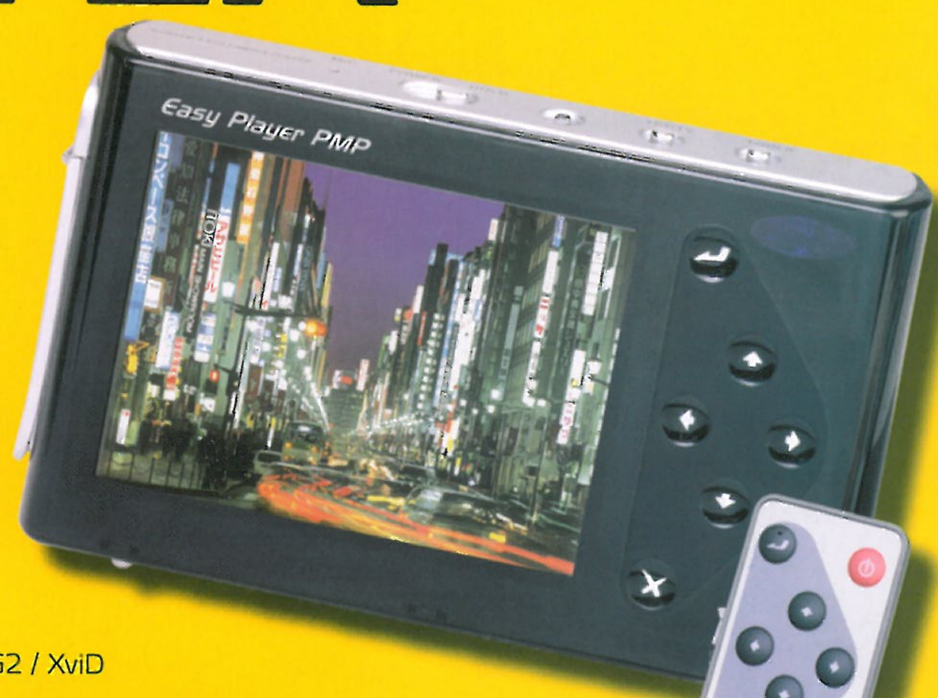
Este es tu espacio. Envíanos un e-mail **(opinionesedge@globuscom.es),** Poniendo Fórum en el asunto. O por carta: Fórum, revista Edge. C/Covarrubias, 1, 1ª planta. 28010 Madrid



Visit the Crashlander archive at www.crashlander.com/edge

Edge SORTEA

Dos reproductores Multimedia Portátiles Easy Player PMP, de Best Buy. Para ver cuando quieras tus fotos y películas, y escuchar la música que más te gusta.



- ❑ Reproduce vídeos y películas MPEG4 / MPEG2 / XviD
- ❑ Disco duro interno de 20 GB
- ❑ También reproduce música MP3, imágenes JPEG y archivos de texto, e incluye dos juegos
- ❑ Imágenes de vídeo (9 horas si se reproduce sólo audio)
- ❑ Función de Backup On the go que permite la descarga de contenidos desde otros dispositivos (cámaras, reproductores) sin mediar el PC
- ❑ Pantalla LCD a todo color de 3,5 en formato panorámico
- ❑ El aparato puede conectarse a un televisor externo para ver sus contenidos en el hogar

CÓMO PARTICIPAR:

Basta con responder a la siguiente pregunta:
¿qué juegos para móviles se analizan en este número de EDGE?

Respuesta: ....

¿Qué revistas de juegos compras de forma habitual?

❑ Play2mania ❑ Playstation 2 (Revista Oficial) ❑ Superjuegos
❑ Nintendo acción (Revista Oficial) ❑ Computer Hoy Juegos
❑ Micromania ❑ Edge (versión inglesa) ❑ PC life
❑ Hobby Consolas ❑ Otras (escribe cuál, por favor)
....
....

Nombre: .... Apellidos: ....
Tel.: .... Dirección: ....
C.P.: .... Población: ....
Provincia: .... Edad: ....
E-mail: ....

Recorta y envía este cupón a Revista EDGE. Covarrubias, 1. 28010 Madrid. Si has acertado, entrarás en el sorteo de los reproductores multimedia arriba indicados. Sólo un cupón por persona. El resultado saldrá publicado en el número 7 de EDGE

Próximo número

Edge 6
Todo sobre LucasArts. Juegos a fondo: Prey, The Ship, Tekken, Miami Vice y muchos más...



COD: STRIKE







¡Descárgate
los mejores juegos en tu móvil!



Diamond Rush



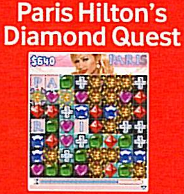
COD: RUSH

Lumines Mobile



COD: LUMINES

Paris Hilton's Diamond Quest



COD: PARIS



En tu móvil

Vodafone live!

Descárgatelos entrando en tu Menú:

Vodafone live! > Videojuegos

o enviando JUE CÓDIGO al 521

Asphalt 2 Urban GT

COD: GT2

Block Breaker deluxe



COD: BBD

King Kong

COD: KONG



Precio por descarga: 3€ para Vodafone live!. Precio de navegación: 50 céntimos por cada conexión. Fuera del Menú Vodafone live! 50 céntimos por conexión hasta 512 kb. El precio de conexión incluye todo el tráfico de datos y el acceso a contenidos gratuitos. Imp. ind. no inc. Infórmate en el 1444 o en www.vodafone.es/live.

